

постер: Dragon Quest VIII и King of Fighters 2006
КОНСОЛЬ
#06 (10)
ИЮНЬ
2006
www.konsole.ru
Preview
HALO 3
Алло! Алло! Алло!
TEKKEN 6
БИТЫЙ НЕБИТОГО НЕ БЬЕТ
expo
DEAD OR ALIVE: XTREME BEACH VOLLEYBALL 2
ПРЫГАЮТ ЕЩЕ РЕАЛИСТИЧНЕЕ!
МЫ УЖЕ ИГРАЛИ В
LOST PLANET
И
DEAD RISING
СМОТРИТЕ ВИДЕОИНТЕРВЬЮ НА НАШЕМ ДИСКЕ
FINAL FANTASY XIII
13 РАЗ ОТРЕЖЬ
METAL GEAR SOLID 4
КТО КРАДЕТСЯ МИМО СКЛАДА?
Review
DREAMFALL: THE LONGEST JOURNEY
МЕЧТАТЬ НЕ ВРЕДНО
New SUPER MARIO BROS.
ВЛЕЗ ПО ГРИБЫ
SILENT HILL
ЭТОТ ГОРОД - САМЫЙ СТРАШНЫЙ ГОРОД НА ЗЕМЛЕ...
ЖИВИ ИГРАЮЧИ

КОНСОЛЬ №06 ИЮНЬ 2006

ПОГОВОРИМ О СИМВОЛАХ

"Ставь E3 на обложку покрупнее, - советует наш коммерческий отдел, - народ ее любит". Тяжело не согласиться. Electronic Entertainment Expo - крупнейшая игровая выставка. Каждый год в начале мая проходит в Лос-Анджелесе. Несколько весенних дней, в течение которых индустрия электронных развлечений кипит и булькает. Здесь проходят самые громкие презентации, здесь представлены все крупные издатели, анонсы самых важных проектов тут следуют один за другим. И даже игрок-неофит уже без труда узнает красно-желтый логотип.

Вот и мы решили завести несколько редакционных символов. С этим вы уже знакомы:



Высший знак отличия. Чтобы игра получила такой, ей надо изрядно постараться. Попугать нас пирамидоголовыми, посмешить диалогами, заинтриговать ролевой системой, ну и еще, сущая мелочь, стать новой ступенькой в игровой индустрии. Если бы "Консоль" начала выходить лет этак десять назад, то "Все ушли играть" мы бы поставили (например) Final Fantasy VII, Earthworm Jim и Resident Evil.



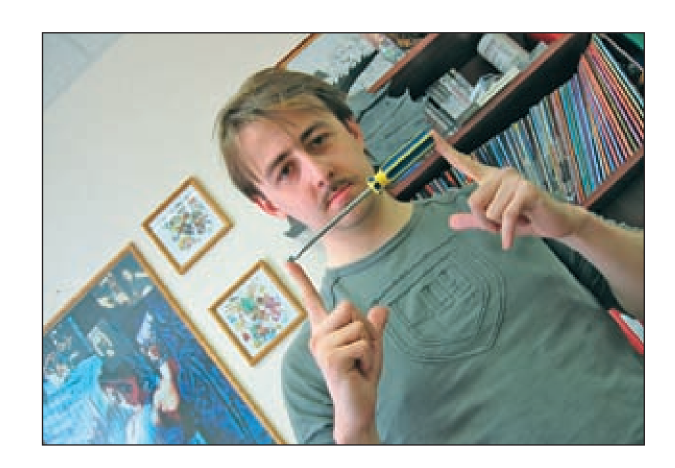
Нет, иероглиф в центре не перерисован с китайского банного полотенца, эта закорючка означает "Япония". Значок ставим, когда не хватает сил ждать локализацию, мы хватаем оригинальную японскую версию игры и пишем про нее всякое.



На то мы и редакция игрового журнала, чтобы к нам в руки время от времени попадали специальные версии еще не вышедших игр. Например, в этом месяце мы гоняли снежных пиратов в Lost Planet. Сама-то "Потерянная Планета" в продажу поступит только в начале следующего года, но рассказать о ней хотелось уже сейчас. Что мы и сделали на шестьдесят четвертой полосе.

На этом количество значков в редакции подходит к концу. Как только что-нибудь новенькое появится - сразу вам сообщим. А теперь быстрее читать про Halo 3 и Xtreme Beach Volleyball 2!

Константин ПОДСТРЕШНЫЙ



Учредители: Али Даутов, Татьяна Журавская
Генеральный директор: Али Даутов
Зам. Ген. директора: Сергей Журавский
Коммерческий директор: Алена Лукаш
Главный редактор: Константин Подстрешный
Выпускающий редактор: Олег Гаврилин

РЕДКОЛЛЕГИЯ
Игорь Бойко
Рафаил Фаткулин
Андрей Щур
Dmitry Gertsev
Андрей Коновалов

Арт-директор: Дмитрий Ароненко
Дизайн и верстка: Дмитрий Кузнецов
Художник: Даниил Кузьмичев
Художник 3D-графики: Кирилл Яковлев

Webmaster: Евгений Янусов
Отдел рекламы: Александр Смирнов

ОБЛОЖКА
Dreamfall: The Longest Journey

РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ
E-mail: **reklama@gamenavigator.ru**

РАСПРОСТРАНЕНИЕ
ООО "Авитон-Пресс"
Тел./Факс (495) 642-8780
Юлия Воробьева
Ирина Ефимова
Дмитрий Емельянов

ОТДЕЛ ПОДПИСКИ
E-mail: **zhuravsk@gamenavigator.ru**

АДРЕС РЕДАКЦИИ
123182, Москва-182, а/я 2
Телефон: 744-6787
E-mail: **constant@konsole.ru**
http://www.konsole.ru

Журнал зарегистрирован в Федеральной службе по надзору за соблюдением законодательства в сфере массовых коммуникаций и охране культурного наследия. Свидетельство о регистрации средства массовой информации ПИ №ФС77-19834 от 12 апреля 2005 г.

Отпечатано в типографии **"Интеллект"**.

Тираж 15.000 экз.
Цена свободная.

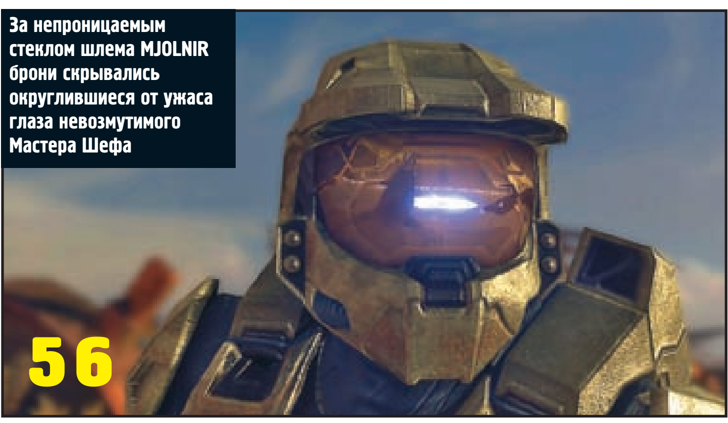
ООО "Навигатор Паблишинг", 2006 г.

CONTENT

СПИСОК ИГР В НОМЕРЕ


Скандальная новость - Райден встал на каблуки

28


За непроницаемым стеклом шлема MJOLNIR брони скрывались округлившиеся от ужаса глаза невозмутимого Мастера Шефа

56


Деточка, если я куплю тебе эту игрушечку, то вечером тетю-Зою задушит жаба

70


Не пугайтесь - подписки на "Консоль" хватит всем

90

CONTENT



Так это ты взяла мой джойстик от Nintendo Wii?!

35

Мужчина, вы мне зубки не заговаривайте. Прикурить у меня нет, и как в библиотеку пройти я не знаю!

38

Метро в час пик. Ощущается острая нехватка острой бензопилы

Задави ближнего, плюнь в дальнего!



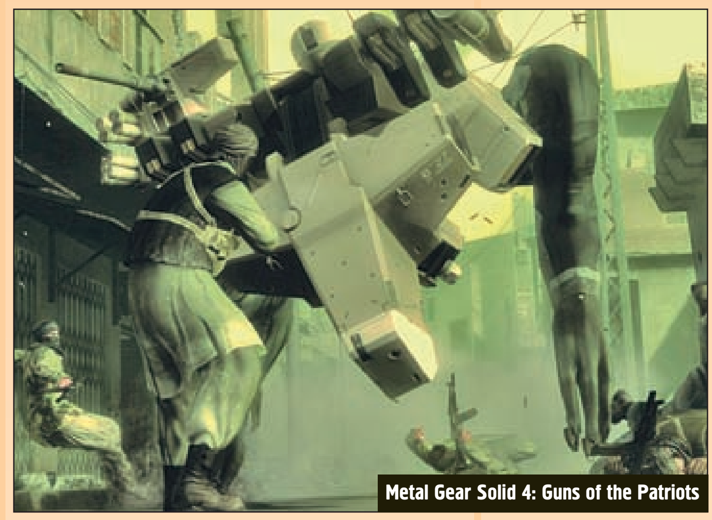


СОДЕРЖАНИЕ

нашего содержательного двухслойного DVD

ОТ РЕДАКЦИИ

Диск уходит в печать на несколько дней позже журнала. Эти дни редакторы проведут в смирении, пытаясь уместить сотни E3-шных видеороликов на DVD. И содержание диска может незначительно измениться.


Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots


Coded Arms: Assault





В мае на наши многострадальные головы свалилось жуткое событие под названием Electronic Entertainment Expo 2006. Почему ужасное? А вы представьте, какое количество информации приходится перерабатывать, ведь за три дня выставки происходит столько всего, что потом на целый год хватает пищи для размышлений. Пресс-конференции, громкие заявления, интервью и игры, игры, игры... Разработчики садистски обстреливали нас анонсами. В этом году страсти еще больше накалил тот факт, что все участники консольных войн наконец-то вышли из тени и сдернули покрывала конспирации со своих творений. PlayStation 3, к немалому удивлению оказалась вовсе не космическим кораблем с гиперприводом, а вполне обыденной пластмассовой коробочкой. А джойстик Revo... пардон, Wii получился куда любопытнее, чем могло показаться на первый взгляд.

Чтобы вы смогли почувствовать всесметающий эффект взрывной волны, которой E3 2006 взбаламутила игровую индустрию, предлагаем вашему вниманию видео пресс-конференций и промо-ролики с выставки.

E3 2006

◆ Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots

Арабское дело живет и побеждает. Почему-то в последние несколько лет эта культура начала активное завоевание умов обывателей. В музыке, например, особенно популярны всевозможные турецкие мотивы. Сегодня тема добралась и до игр. В частности в новом ролике MGS 4 полно замотанных в бесформенные балахоны людей, стреляющих из обшарпанных калашниковых, а действие происходит в локациях, напоминающих зону арабо-израильского конфликта.

◆ Metal Gear: Portable Ops
◆ Bullet Witch

Как несложно догадаться, руководство Microsoft категорически не устраивает уровень продаж Xbox 360 в Японии. Дабы срочно заинтересовать непостижимых азиатов в железном ящике, американцы вовсю подталкивают разработчиков на создание ориентированных на японский рынок проектов. Вот один из них. В Bullet Witch столь любимым для игроков Страны голодного Годзиллы способом переплелись фэнтези и киберпанк. Нас ожидает героиня а-ля Бладрейн, пистолетная эквилибристика а-ля Devil May Cry и кульбиты а-ля Advent Rising. Действие происходит в 2013 году. Звучит заманчиво, только выглядит пока не очень привлекательно. Благо, до релиза целых полгода - еще похорошеет.

◆ Dead Rising

Видеоинтервью с разработчиками. Сотрудники Capcom рассказывают нашим корреспондентам, как выжить в универмаге, если и продавцы и покупатели по большей части - зомби.

◆ Stranglehold
◆ Alone in the Dark
◆ Bomberman: Act Zero
◆ Naughty Dog

Видео из проекта для PS3 от создателей яблокособирателя Крэша Бэндикута и неразлучной парочки Джека с Дэкстером. Пока официального названия у игры нет, но выглядит она впечатляюще. Похоже одновременно на Tomb Raider, Pitfall и старую игрушку для SNES и MegaDrive - Flashback.

◆ Crackdown
◆ Dead or Alive: Xtreme Beach Volleyball 2
◆ Halo 3
◆ Coded Arms: Assault
◆ F.E.A.R.

F.E.A.R. стала одним из лучших прошлогодних шутеров на PC. Игра не превратилась в очередную шаблонную "пулялку" с видом от первого лица, поскольку разработчики изрядно потрудились над созданием атмосферы и оригинальными находками геймплея. А если вы достигли успеха на одной платформе, то почему бы не закрепить его на другой? Переселением компьютерного хита на Xbox 360 занимается студия, создавшая Mech Assault. Разработчики поставили перед собой задачу сделать ни много ни мало идеальный порт, который ничем не будет уступать оригиналу. Пока что справляются они неплохо. Интересно, каким образом будет реализовано на джойстике сложное управление, требовавшее задействовать много кнопок на клавиатуре?

◆ Fatal Inertia
◆ Mobile Suit Gundam
◆ Sonic The Hedgehog
◆ Star Trek: Legacy
◆ The Getaway



God of War 2


Gears of War

◆ **Mario Galaxy**
◆ **God of War 2**

Успехи разработчиков впечатляют не нас одних. На E3 было много желающих погонять мрачного Кратоса по новым локациям. Технический уровень проекта на высоте. Остается лишь гадать, чего смогли бы добиться программисты, если бы в их распоряжении оказались мощности PS3?

◆ **Alan Wake**
◆ **Assassin Creed**
◆ **Virtua Fighter 5**
◆ **Resistance: Fall of Man**
◆ **The Club**
◆ **Yakuza**
◆ **Fable 2**



◆ **Indiana Jones**
◆ **Gears of War**

Руководство Microsoft не жалеет средств для привлечения внимания к перенесенному на зиму этого года потенциальному хиту Gears of War для Xbox 360 Перед южным холлом павильона E3 расположилась нарисованная на полу тематическая картина с монстрами из игры. Причем рисовал ее сам Курт Веннер - знаменитый художник-анаморфист, специализирующийся на расписывании мостовых улиц и помещений. Подробнее с его работами можно ознакомиться на сайте www.kurtwenner.com.

◆ **CellFactor**
◆ **Xenosaga Episode III: Also Sprach Zaratustra**
◆ **Huxley**
◆ **Haze**
◆ **Lost Planet**
◆ **Afrika**
◆ **Ninety Nine Nights**

◆ **Interstellar Marines**

Мультиплатформенная Project IM от Zero Point Software обзавелась официальным названием. Теперь ее величают Interstellar Marines. Пусть столь невзрачное имя вас не смущает - за ним скрывается любопытное содержание. Во-первых, технология Unreal Engine 3, игровой процесс с упором на реализм, кинематографичный сюжет, возможность развития персонажей и поддержка до четырех игроков при прохождении singleplayer'a. В общем, полный набор фич, позволяющий разработчикам позиционировать свое детище как проект высшего AAA класса.

◆ **Age of Conan: Hyborian Adventures**
◆ **Armored Core 4**
◆ **Destroy All Humans 2**
◆ **Heavenly Sword**
◆ **Blade Storm: The Hundred Years War**

Разработчики Omega Force на пару с издателем в лице Koei - мастаки по сотне раз пережевывать одну и ту же тему. Казалось бы, сколько можно делать очередные вариации на тему Dynasty Warriors и Kessen? А они вот делают. Помнится, Kessen была одной из первых игр для PS2 и продалась вполне неплохо благодаря оригинальности и хорошему графическому исполнению. Видимо, на PS3 девелоперы хотят повторить тот же фокус.

◆ **Gran Turismo HD**
◆ **Project Hammer**
◆ **Super Smash Bros. Brawl**
◆ **Warhawk**
◆ **Heavy Rain**

Примерно за неделю до начала E3 на наш почтовый ящик пришло сообщение от исполнительного директора Quantic Dream Гвильямо де Фондамьере. В нем обнаружился анонс нового проекта Heavy Rain, техническую демо-версию которого показывали на стенде Sony. "Беспрецедентная кинематографичность, реалистичная лицевая анимация", - гласили строчки пресс-релиза. Впервые нам обещали показать, как виртуальный актер плачет трехмерными слезами, просчитываемыми в реальном времени. Сначала мы были не особо впечатлены, ведь последняя игра компании Fahrenheit ("Консоль" №4) была более чем кинематографичной и хвасталась отличной "актерской" игрой. В общем, эка невидаль. Однако увиденный ролик заставил нас изменить точку зрения на восторженно-восхищенную, с которой мы теперь будем следить за новым интерактивным фильмом, над которым трудятся разработчики.

◆ **Final Fantasy XIII**

Не успела FFXII выйти на английском языке, а господа из Square Enix уже будоражат воображение игроков видеороликом из тринадцатой части. Мы нисколечко не сомневаемся, что проект будет дорогим и красивым, но вот концепция... Девушка с по-эльфийски острыми ушами, без труда расстреливающая батальон вооруженных солдат, выглядит словно гость из Devil May Cry. Абсурдно. Даже для фэнтезийных условностей, свойственных проектам, выходящим под торговым знаком FF, это явный перебор. Как уж тут избежать мыслей о стагнации серии?

◆ **Tekken 6**

Tekken нового поколения выглядит отнюдь не так сногсшибательно, как обещал ролик на E3 2005. Как бы не повторился случай с Tekken Tag Tournament для PS2, когда игрокам подсунули фактически тот же Tekken 3, только с чуть более четкой картинкой и блестящими модельками персонажей. Очень, знаете ли, не хочется платить деньги за халтуру.



E3 2006
- Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots
- Metal Gear: Portable Ops
- Bullet Witch
- Stranglehold
- Dead Rising
- Alone in the Dark
- Bomberman: Act Zero
- Naughty Dog
- Crackdown
- Dead or Alive: Xtreme Beach Volleyball 2
- Halo 3
- Coded Arms: Assault
- F.E.A.R.
- Fatal Inertia
- Mobile Suit Gundam
- Sonic The Hedgehog
- Star Trek: Legacy
- The Getaway
- Mario Galaxy
- God of War 2
- Alan Wake
- Assassin Creed
- Virtua Fighter 5
- Resistance: Fall of Man
- The Club
- Yakuza
- Fable 2
- Indiana Jones
- Gears of War
- CellFactor
- Xenosaga Episode III: Also Sprach Zaratustra
- Huxley
- Haze
- Interstellar Marines
- Lost Planet
- Afrika
- Ninety Nine Nights
- Age of Conan: Hyborian Adventures
- Armored Core 4
- Destroy All Humans 2
- Heavenly Sword
- Blade Storm: The Hundred Years War
- Gran Turismo HD
- Project Hammer
- Super Smash Bros. Brawl
- Warhawk
- Heavy Rain
- Tekken 6
- Zelda: The Twilight Princess
- Ridge Racer 7
- Genji 2
- Eye of Judgement
- Lair
- Spider-man 3
- Final Fantasy XII
- Eight Days
- Rain
- Ugo Volt
- Shadowrun
- Too Human

PREVIEW
- Splinter Cell: Double Agent (PS2, PS3, Xbox 360, Xbox, GameCube)
- Okami (PS2)
- Killzone: Liberation (PSP)
- Perfect Dark Zero (Xbox 360)
- Prey (Xbox 360)
- Test Drive Unlimited (Xbox 360, PS2, PSP)
- Tekken 5: Dark Resurrection (PSP)
- Viva Pinata (Xbox 360)

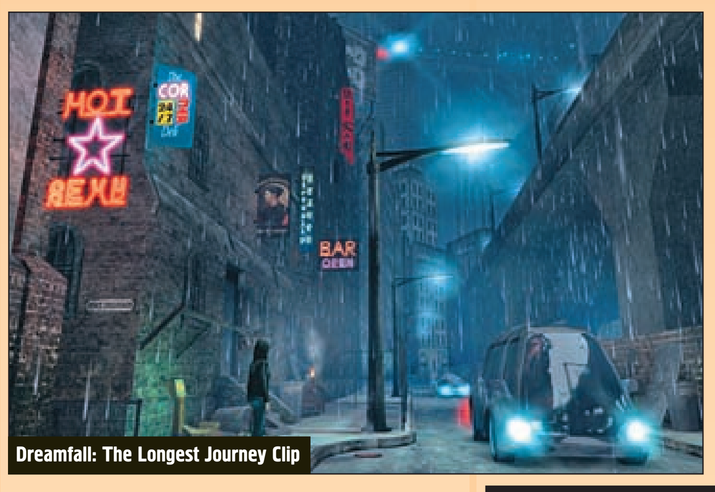
REVIEW
- Ace Combat Zero: The Belkan War
- Dreamfall: The Longet Journey

INTERVIEW
E3 Video
SPECIAL
- Dreamfall: The Longest Journey Clip
- The Longest Journey
- Ultimate Utopia XXIII
- Revolution Controller video
- Cthulhu

- Silent Hill

DVD КОНСОЛЬ №11 июнь 2006




Dreamfall: The Longest Journey Clip


The Longest Journey

- Zelda: The Twilight Princess
- Ridge Racer 7
- Genji 2
- Eye of Judgement
- Lair
- Spider-man 3
- Final Fantasy XII
- Eight Days
- Rain
- Ugo Volt

С первого взгляда может показаться, что Ugo Volt - очередная посредственная вариация экшна на фоне научно-фантастического сеттинга. Действительно, события происходят на Земле, пережившей апокалипсис. Остатками человечества правит вероломная корпорация, и лишь главный герой может освободить несчастных людей. При этом ему предстоит научиться поддерживать равновесие между своей органической и кибернетической половинами. Благо игры - это не книги. Помимо сюжета в них важен дизайн, визуальное оформление и геймплей. О последнем в UV известно мало. А вот за графику можно не беспокоиться: за мимику персонажей отвечает движок от Half-Life 2.

- Shadowrun
- Too Human

PREVIEW

- Splinter Cell: Double Agent
- Okami
- Killzone: Liberation
- Perfect Dark Zero
- Prey
- Test Drive Unlimited
- Tekken 5: Dark Resurrection
- Viva Pinata

REVIEW

- Ace Combat Zero: The Belkan War
- Dreamfall: The Longet Journey

INTERVIEW

На этот раз мы предлагаем сборную солянку из видео с E3-конференций различных игровых компаний.

SPECIAL

- Dreamfall: The Longest Journey Clip

Музыкальное видео из игры Dreamfall с отрывками песен Magnet "My Darling Curse", "Be With You" и "Nothing Hurts Now". Кстати, в нем заметно, что разработчики добросовестно выполнили домашнее задание и ознакомились с перспективными видами техники. Транспортное средство, на котором летит Зои - это не какой-нибудь воображаемый агрегат, а натуральный экраноплан. Такие появились в нашей стране еще в 70-х годах прошлого века.

- The Longest Journey

Рекламный ролик первой части игры. Все-таки странно, что она так и не появилась на консолях.

- Ultimate Utopia XXIII

Стебное видео, сделанное игроками со стажем и хорошим чувством юмора. Создатели фильма умело издеваются над канонами JRPG. Всем поклонникам жанра смотреть обязательно.

- Revolution Controller video
- Cthulhu

В прошлом уже предпринимался ряд попыток экранизировать творчество Лавкрафта. Без каких-либо выдающихся результатов. От новой попытки реализовать психоделические фантазии Говарда Филлипса тоже не стоит ждать откровений. Бюджет фильма не дотягивает даже до миллиона долларов, а режиссером является Дэн Гилдарк, фильмографию которого можно уместить на трамвайном билете, даже если писать размашистым почерком.

- Silent Hill

Поскольку фильм Silent Hill оказался неожиданно качественным, мы решили устроить небольшой праздник для тех, кто искренне любит этот сокрытый в тумане городок, и для себя в том числе. Предлагаем вашему вниманию видео из различных частей сериала: от уже ставшей классикой первой, до спорной четвертой. На сладкое припасен рекламный ролик приквела Silent Hill Origins (рабочее название), который в настоящее время готовится для PSP. Кстати, о фильме. К сожалению, наши "доблестные" прокатчики на корню угробили и без того немногочисленные диалоги фильма отвратительным переводом. Актеры дубляжа тоже не особо старались. Так что ждем появления картины на DVD с режиссерской версией и оригинальной озвучкой. ©



Final Fantasy XII

КАЛЕНДАРИЗМ

Почетный значок сиквела
Фанаты считают часы до выхода. Значок выдается ожидаемым сиквелам.

Вы знаете эту игру?
Хит, середнячок или полная ерунда? Кто его знает. Эдакая темная лошадка. Проекты, от которых неизвестно что ждать.

Хит!
Вот выйдет эта игра, на вырученные деньги разработчики построят себе небольшой замок в Альпах, а мы сделаем недельный запас еды и усядемся играть-играть-играть... Потом быстренько сбегаем в магазин за едой и снова играть.

Дискотека

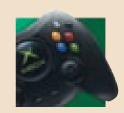
Только у нас самые свежие диски!

В нашем календаре указаны предварительные даты американских релизов (некоторые из этих игр уже могли выйти в Японии). Если кто-то из издателей решит перенести сроки выхода, значит такая их издательская воля и ничего уж тут не поделаешь.



PLAYSTATION 2

	Игра	Издатель	Жанр	Дата выхода
⏰	Armored Core: Last Raven	Agetec Inc.	Action	13 июня
⏰	Street Fighter Alpha Anthology	Capcom	Fighting	13 июня
	Urban Chaos: Riot Response	Eidos Interactive	FPS	13 июня
⏰	MotoGP 4	Namco	Driving	20 июня
	Ultimate Board Game Collection	Valcon Games	Sim/Настольные	20 июня
	Backyard Baseball 2007	Atari	Sports	23 июня
⏰	Naruto: Ultimate Ninja	Namco Bandai	Fighting	26 июня
⏰	Micro Machines V4	Codemasters	Driving/Arcade	27 июня
⏰	Grand Theft Auto: Liberty City Stories	Rockstar Games	Action/Adventure	6 июля



XBOX

	Игра	Издатель	Жанр	Дата выхода
	Cars	THQ	Driving	6 июня
	Painkiller: Hell Wars	DreamCatcher Interactive	FPS	6 июня
	Warpath	Groove Games	Action	6 июня
	WWII Combat: Iwo Jima	Groove Games	FPS	6 июня
	Urban Chaos: Riot Response	Eidos Interactive	FPS	13 июня
	NFL Head Coach	EA Sports	Sports	20 июня



GAMECUBE

	Игра	Издатель	Жанр	Дата выхода
	Cars	THQ	Driving	6 июня
	Backyard Baseball 2007	Atari	Sports	23 июня
	Major League Baseball 2K6	2K Sports	Sports	4 июля



PSP

	Игра	Издатель	Жанр	Дата выхода
⏰	Tomb Raider: Legend	Eidos Interactive	Action/Adventure	6 июня
⏰	Metal Gear Solid: Digital Graphic Novel	Konami	Adventure	13 июня
	The Legend of Heroes II: Prophecy of the Moonlight Witch	Namco Bandai	JRPG	20 июня
	Astonishia Story	Ubisoft	RPG	27 июня
	Pirates of the Caribbean: Dead Man's Chest	Buena Vista Games	Action/Adventure	27 июня

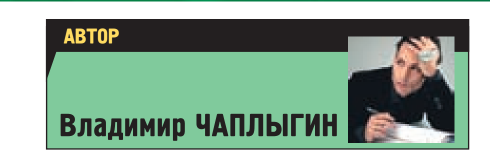


DS

	Игра	Издатель	Жанр	Дата выхода
	Scurge: Hive	Orbital Media	Action/Adventure	1 июня
⚠	Big Brain Academy	Nintendo	Puzzle	5 июня
?	Magnetica	Nintendo	Puzzle	5 июня
?	Sudoku Gridmaster	Nintendo	Puzzle	26 июня
⏰	Micro Machines V4	Codemasters	Driving/Arcade	27 июня

НОВОСТИ

АВТОР



Владимир ЧАПЛЫГИН



В преддверии старта Чемпионата мира по футболу Microsoft выпустила специальный вариант Xbox 360

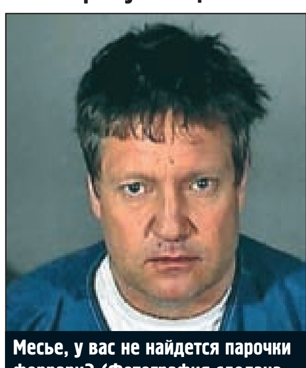
Даешь пятилетку за три года!

Тайваньский партнер Microsoft в ближайшие месяцы увеличит объемы выпуска чипов для Xbox 360 как минимум в два раза. Такой шаг позволит корпорации ежеквартально отгружать в магазины вместо полутора миллионов экземпляров все три. К концу года планируется достичь пропорции "один месяц - 1 млн. консолей нового поколения". На столь стремительное взвинчивание производственных мощностей значительно повлиял перенос даты выхода PlayStation 3. Птенцы Билла Гейтса собираются за это лето и первую половину осени максимально насытить рынок своими приставками. Напомним, что в IV квартале 2005 года в условиях тотального дефицита Microsoft продала 1.7-1.8 млн. экземпляров Xbox 360, а в более-менее стабильном I квартале результаты составили более скромные 1.5 млн. Всего на момент написания данной новости в розничной продаже было реализовано 3.3 млн. "коробок".

Качество не моей мануфактуры?

Президент японского подразделения Sony Редзи Тюбати заявил, что первые партии PlayStation 3 будут сделаны в Стране восходящего солнца. Затем производство приставок нового поколения переместится в Тайвань, поскольку там более дешевая рабочая сила. Сборкой консоли займутся компании Asustek и Foxconn.

Попрошу с вещами на выход



Месье, у вас не найдется парочки феррари? (Фотография сделана полицией Лос-Анджелеса)

Похоже, бывший генеральный директор европейского отделения недавно обанкротившейся компании Gizmondo Стефан Эрикссон постепенно стал самым главным "плохим парнем" игровой индустрии. Что для этого необходимо сделать? Достаточно в состоянии алкогольного опьянения разбить в хлам Ferrari Enzo стоимостью свыше миллиона долларов и свалить все на некоего загадочного немецкого друга Дитриха, а затем попросить женушку попасться на глаза американской полиции на ворованном Mercedes-Benz SLR McLaren за $400 тыс. Этих "подвигов" вполне достаточно, чтобы в дом с ордером на арест явились люди в форме. Неудачливому производителю карманной приставки предъявили официальное обвинение в краже трех автомобилей: двух Ferrari Enzo и одного Mercedes-Benz SLR McLaren. Оказывается, Стефан приобрел все три дорогостоящих машины за $3.8 млн. у некоего шотландского банка, да только забыл полностью расплатиться по счетам. После нашумевшей скандальной истории с аварией оставшиеся с носом продавцы обратились за помощью к полиции Лос-Анджелеса по линии Интерпола.

Также в одном из прошлых выпусков новостей мы рассказывали о том, что неподалеку от места ДТП была обнаружена пустая обойма от пистолета. Так что правоохранительные органы параллельно с расследованием дела о присвоении чужого имущества (за преступление грозит срок до 14 лет лишения свободы) занимались поиском оружия. Во время шестичасового обыска в доме Эрикссона был найден пистолет, чьи характеристики совпадают с искомым оружием. Впрочем, "герою" этой новости к визитам полиции не привыкать. В начале 90-х годов власти Швеции обвиняли Стефана Эрикссона в мошенничестве



С ЭКРАНА НА ЭКРАН

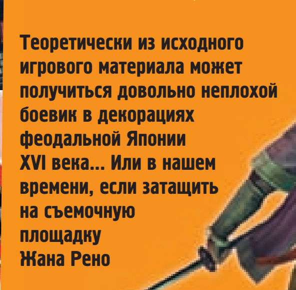
Художества



MTV Films наняла профессиональных писателей Шона О'Кифа и Уилла Стейплса, чтобы они сочинили внятный сценарий экранизации игры Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure. Для двух беллетристов работа на Фабрику Грез пока еще в новинку, но при этом они уже успели подписать контракты с другими кинокомпаниями. Парочка трудится над романтической драмой Ренни Хэрлина о древних викингах The Northman и над историческим фильмом Роланда Эммериха King Tut.

Последний самурай

Голливудский продюсер Самуэль Хадида остался доволен результатами кассовых сборов Silent Hill и на радостях объявил, что сейчас его команда работает над тремя проектами: Resident Evil: Extinction, Silent Hill: The Movie 2 и до сих пор нигде не упоминавшейся экранизацией первой части Onimusha. Стоит заметить, что права на приключения бесстрашного самурая Саманоскэ Акэти были выкуплены у Capcom студией Davis Films еще в 2003 году. Режиссерское кресло, скорее всего, займет Кристоф Ганс (который сейчас отдыхает после съемок Silent Hill).



Теоретически из исходного игрового материала может получиться довольно неплохой боевик в декорациях феодальной Японии XVI века... Или в нашем времени, если затащить на съемочную площадку Жана Рено

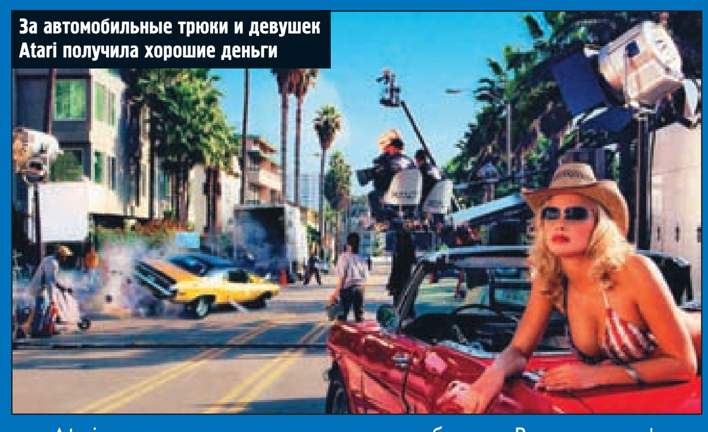
КОРОЧЕ...

Цент доллар бережет



Ближе к концу этого года цена на американскую версию PlayStation 2 снизится на 20 долларов. Вместо $149 приставка будет стоить $129. Двадцать баксов-то не лишние!

Распродажа


За автомобильные трюки и девушек Atari получила хорошие деньги

Atari продала два популярных игровых бренда. Все права на футуристический FPS TimeShift (Xbox 360) достались Vivendi Universal Games. Пока официально не анонсированная вторая часть аркадной гонки Stuntman отошла THQ. В общей сложности продажа принесла Atari $13 млн.


Гильермо Дель Торо до сих пор так и не ответил: будет ли он сам снимать экранизацию Halo или этим почетным делом займется какой-то другой кинодеятель

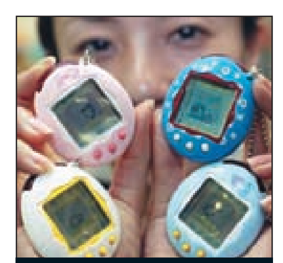
Из режиссерского кресла в игродельческий офис

Режиссер "Хеллбоя" и "Блейд 2" Гильермо Дель Торо подружился с сотрудниками компании Terminal Reality и теперь принимает непосредственное участие в создании некоего постапокалипсического экшна для приставок нового поколения.

Поддержка бизнеса

Переживающая сейчас далеко не лучшие времена Destineer Studios (разработчики Close Combat: First to Fight) получила инвестиции в размере и подлоге, а также в тесной связи с организованной преступностью, но ничего конкретного доказать не смогли.

Иногда они возвращаются


Не иначе как многодетная семья получается. Одновременно кушать просят аж четыре рта

Компания Bandai спешит похвастаться новостью о том, что количество проданных коробочек с Returned Tamagotchi Plus перевалило за отметку в 20 млн. экземпляров. Если верить статистике, то за первые 17 месяцев продукт приобрели 10 млн. человек, затем спрос значительно вырос (оставшиеся 10 млн. копий смели с прилавков магазинов за 9 месяцев). Больше половины тиража (11.8 млн.) осело на территории Японии. Результаты, конечно, впечатляющие, но они не сравнятся со знаменитым тамагочи-бумом образца 1996 года. Зато сейчас хозяева различных электронных существ могут обмениваться друг с другом информацией через инфракрасный порт, а самые новые версии поддерживают интернет-соединение и передачу данных через мобильный телефон.



Возвращение кольчатого

Компания Atari решила возродить некогда популярный сериал о похождениях червяка Джима. В качестве разминки уже в этом году на PlayStation Portable планируют выпустить Earthworm Jim. Разработкой занимается студия Shiny Entertainment. Помимо Джимма, в игру попадут большинство врагов земляного червяка (Психоворон? Куда же без Психоворона!), а также верный друг щенок Питер и любовь всей его червячьей жизни - принцесса Как-ее-там. Кардинальные изменения в игровом процессе, по сравнению с легендарной серией, не предвидятся: стандартные аркадные прыжки, стрельба и простенькие головоломки, но только с полностью трехмерной графикой.

В то же время бывший глава Shiny Entertainment Дэвид Перри собирает старую команду разработчиков (у многих из которых уже собственные студии), планируя создать новую часть Earthworm Jim для приставок следующего поколения.

Чаще всего червяки выползают после дождя

Жизнь - это вам не игрушки

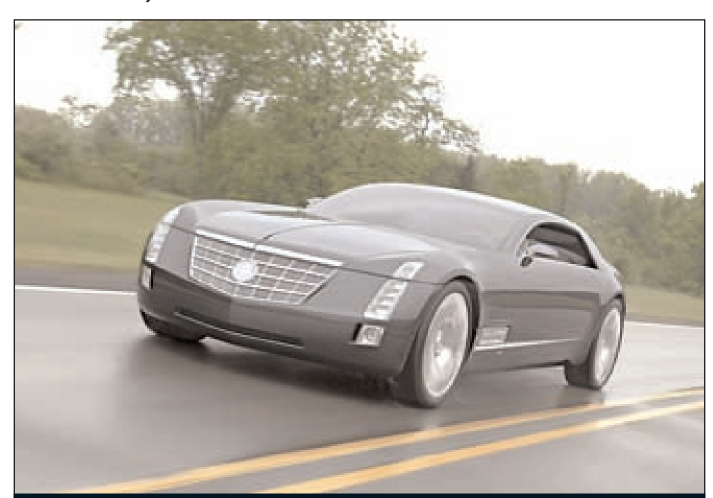
Ширятся ряды тупоголовых людей, обвиняющих в собственных грехах видеоигры. К 10 годам тюремного заключения был приговорен Тайрон МакМиллан. Он умудрился угнать машину и в течение 55 минут водить за нос сидевших на его хвос-



Полиция все-таки оказалась проворнее

те полицейских. После поимки Тайрон заявил, что в Grand Theft Auto он запросто удирал от копов, а вот в реальной жизни не получилось. Видать, плохо тренировался.

Ты - мне, я - тебе


В Project Gotham Racing 3 был представлен лишь прототип Cadillac Sixteen

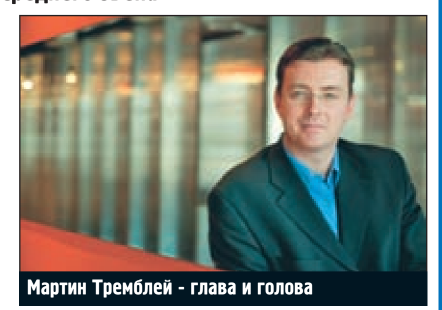
Создатели первой гонки на Xbox 360 Project Gotham Racing 3 собираются выложить на Xbox Marketplace бесплатный адд-он. Денег за него не попросят по той причине, что разработку спонсирует известный автоконцерн General Motors. Взамен он получит игру, в которой виртуальные автомобилисты будут ездить исключительно на кадиллаках. Довольно выгодный симбиоз геймеров и рекламодателей.

Великая стратегическая экспансия

Издательство 10tacle studios задумало перенести ряд своих стратегических игр на Xbox 360 и PlayStation 3. Первой ласточкой в данном направлении должен стать представитель популярной на PC серии Codename: Panzers от венгерской компании Stormregion. Пока не известно, будут ли это уже вышедшие Codename: Panzers и Codename: Panzers Phase Two или же находящаяся в разработке Codename Panzers: Cold War (она же Codename Panzers II), релиз которой назначен на далекий 2008 год. Также 10tacle studios планирует заняться изданием простеньких пошаговых стратегий на карманных приставках.

Менеджер далеко не среднего звена

Главой всех игровых студий Vivendi Universal Games стал бывший руководитель монреальского отделения Ubisoft Entertainment Мартин Тремблей. Новоиспеченный управленец будет курировать деятельность всех подконтрольных издательству девелоперских компаний, в качестве исключения выступит лишь Blizzard Entertainment, которая не входит в сеть WorldWide Studios. О способностях Мартина говорит тот факт, что во время его зачисления на работу в Ubisoft Montreal в компании трудилось 350 человек, а в момент его ухода штат составлял 1400 сотрудников.


Мартин Тремблей - глава и голова

Юдзи Нака все-таки ушел

В прошлом выпуске новостей мы писали о том, что руководитель Sonic Team Юдзи Нака может покинуть родную компанию. За минувший месяц слухи получили официальное подтверждение. Родной отец ежа Соника действительно ушел на вольные хлеба. Без дела известный разработчик сидеть не со-

$12 млн. от компании Exxel Group. Средства пойдут на финансирование разработки новых игр для консолей нового поколения.

Nintendo - родина низких цен

Перед появлением в продаже Wii Nintendo собирается снизить цену на доживающую последние месяцы GameCube. Вместо нынешних $99 за состарившуюся приставку будут просить лишь $79.

GameCube принадлежит почетный титул самой дешевой из ныне здравствующих приставок

Activision увлеклась рок-музыкой

Activision приобрела авторов Guitar Hero, студию Red Octane. Однако права на распространение второй части симулятора жизни гитариста рок-группы остались за старым издательством, компанией Harmonix.

Эксклюзив


За пределы владений Xbox 360 писателю Алану Вэйку ступать категорически запрещено

Игровое подразделение Microsoft договорилось с представителями финской компании Remedy, что их грядущий проект Alan Wake из всех приставок нового поколения выйдет только на Xbox 360.

Китайские владения Take-Two Interactive

Take-Two Interactive основала в Китае внутреннее подразделение под названием 2K Shanghai. В ближайшее время компания приступит к разработке игр для приставок нового поколения.

Soulcalibur IV быть. Но пока без официоза

Представители Namco намекнули на то, что сейчас в недрах компании зреет четвертая часть Soul Calibur. Причем игра может появиться в начале 2007 года не только на PlayStation 3, но и на Xbox 360.

Футурелист из Сайлент Хилла

Знаковая личность в игровой индустрии - Акира Ямаока, являющийся композитором замечательных саундтреков к играм серии Silent Hill, выпустил сольный музыкальный альбом "I Futurelist". На скрывающемся в коробке со стильной обложкой диске разместились семнадцать рок-композиций. Примечательно, что состоит он не из игровых мелодий, а эксклюзивных дорожек, написанных маэстро.

И у геймбоя нашего села батарейка

Президент Nintendo Сатору Ивата сообщил в интервью агентству Рейтер о том, что наследника у Game Boy может и не оказаться. Действительно, зачем выпускать еще одну портативную консоль, если успех DS в Японии да и во всем мире более чем впечатляющий?

бирается. Он займет пост генерального директора свежеобразованной Prope, Ltd. Стоит заметить, что никаких конфликтов между Юдзи Нака и руководством SEGA не было. Их выдумали охотящиеся за скандалами местные журналисты. Японский игровой гигант даже выступил в качестве соучредителя независимой студии Prope, Ltd. и вложил в нее 10% от общего числа инвестиционных средств.


Юдзи Нака или, как он часто сам себя называет, Muuuu Yuji

Реклама - двигатель торговли

Microsoft приобрела специализирующуюся на игровой рекламе Massive Incorporated. Сумма сделки сторонами официально не оглашалась. Однако авторитетный Wall Street Journal полагает, что Биллу Гейтсу пришлось выложить от $200 до 400 млн. На момент покупки действующие договоры с компанией имеют множество известных издательств, среди которых Atari, Eidos, Konami и Ubisoft.

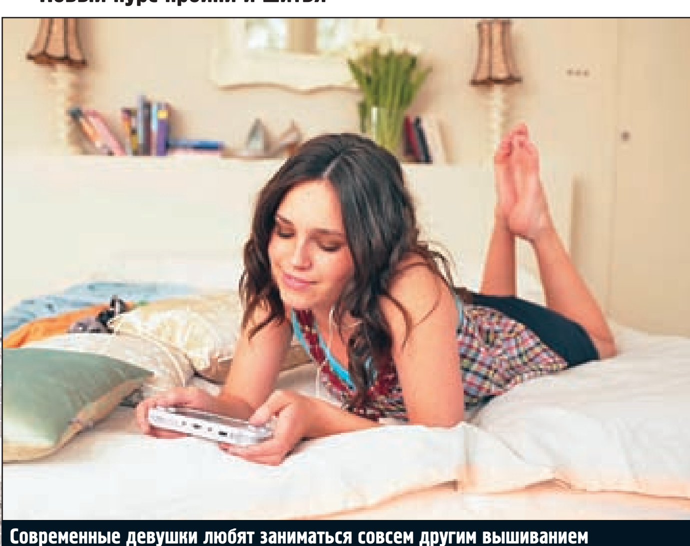
Microsoft собирается использовать успешный опыт сотрудников Massive Incorporated для того, что обратить взоры потенциальных рекламодателей на виртуальные территории онлайновых служб Xbox Live и MSN Games.

Ребятне на радость

Издательство THQ продлило действовавшее лицензионное соглашение с детским телеканалом Nickelodeon до 2010 года. Только в конце 2006 года на различных платформах появятся три игры, сюжеты которых будут опираться на те или иные мультипликационные сериалы: SpongeBob SquarePants: Creature from the Krusty Krab, Avatar: The Last Airbender и Danny Phantom: Urban Jungle. 28 июля одновременно с кинотеатральной премьерой одноименного полнометражного анимационного фильма состоится выход адвентюры Barnyard.


Губка Боб может и не дотерпеть до даты релиза

Новый курс кройки и шитья


Современные девушки любят заниматься совсем другим вышиванием

Sony выпустила прошивку 2.7 для PlayStation Portable. Благодаря ей теперь распознается музыка в формате AAC, появилась поддержка Macromedia Flash 6 и RRC-трансляций из интернета.

Спецназ и бабки

Не отстают от своих коллег и финансисты из Ubisoft Entertainment. Французское издательство тоже сообщило сведения о четвертом квартале минувшего финансового года. Уровень продаж упал с $277 млн. до $182 млн., но при этом на 3% увеличились доходы компании: $691 млн. против $672 млн. Самой успешной приставочной игрой стала


Братцы, рано останавливаться - нам надо заработать как можно больше денег!

НЕОТЛОЖКА

Спорт как приоритетное направление развития

Изменилась дата выхода Grand Theft Auto: Liberty City Stories для второй PlayStation. Хит с PlayStation Portable перенесут на большую приставку не в апреле (изначально в пресс-релизе был заявлен именно этот месяц), а лишь 6 июля. Вынужденную задержку руководство Rockstar Games объясняет тем фактом, что им необходимо сосредоточить силы на выпуске точно в срок миролюбивого спортивного симулятора Table Tennis (Xbox 360). Сотрудники компании возьмутся за криминальную историю на колесах только после 26 мая.

Дизайн обложки уже давно утвержден

Версий две, а результат один

Релиз амбициозного футуристического FPS для Xbox 360 Gears of War перенесен с июня на 1 ноября. По поводу задержки даты выхода существуют две совершенно противоположные точки зрения. Одни полагают, что у Epic Games возникли какие-то серьезные проблемы, так что разработка может затянуться и вовсе до I квартала 2007 года. Другие утверждают, что игра уже почти готова и процесс ее отправки на "золото" искусственно тормозится боссами Microsoft, дабы долгожданный продукт появился в магазинах аккурат с премьерой PlayStation 3 и отвлек внимание покупателей от приставки Sony.



Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter (1.6 млн. реализованных копий). Причем половину тиража раскупили владельцы Xbox 360.

Жизнь налаживается

Пришел отчет и из бухгалтерии Vivendi Universal Games. По сравнению с прошлогодними показателями, прибыль за первый квартал увеличилась на 18.6% и составила $165 млн. Также на общем собрании акционеров было принято решение в скором времени избавиться в названии от слова Universal. Теперь на вывеске компании будет красоваться лишь словосочетание Vivendi Games.

Сноубординг нынче не в почете


Indie Built накрыла снежная лавина

Издательство Take-Two Intercactive закрыло принадлежащую ему компанию Indie Built. За время своего 24-летнего существования на рынке видеоигр ныне покойная контора (в свое время она называлась Access Software) выпустила 23 продукта. Наибольшего успеха из них добился симулятор гольфа Links 2003. Самым последним проектом оказался вышедший на Xbox 360 аркадный сноубординг Amped 3. Большая часть разработчиков перейдет в другие внутренние подразделения Take-Two Interactive.

Призрачный покупатель

Мы уже сообщали о том, что терпящая убытки компания Majesco продала некой фирме права на издание игры по мотивам грядущего голливудского блокбастера Ghost Rider с Николасом Кейджем в главной роли. Фильм, в свою очередь, базируется на популярном комиксе от Marvel. Недавно стало известно имя покупателя. Им стала Take-Two Interactive. Кстати, недавно дату премьеры картины перенесли со второй половины 2006 года на февраль 2007-го. Вместе с ней перекочевало и время релиза игры на PlayStation 2, Xbox и PlayStation Portable.



Миллион за миллионом

Kingdom Hearts II всего лишь за месяц после премьеры на территории Северной Америки разошлась тиражом свыше одного миллиона экземпляров. Еще чуть-чуть, и будет побит японский рекорд игры - 1.1. млн. проданных копий. Интересно, сможет ли сиквел перещеголять своего прародителя, первую часть Kingdom Hearts? Ведь на американском континенте она в свое время нашла 2.6 млн. покупателей.

Нет девелоперскому рабству!

Пример с выплатой внушительной компенсации за сверхурочную работу сотрудникам Electronic Arts подвигнул Аарона Эмиреза подать в суд на издательство Activision. С 2001 по 2004 год истец состоял в рядах внутренней студии Luxoflux и по приказу начальства оставался по вечерам в офисе, дабы выпустить True Crime: Streets of L.A. и Shrek 2 точно в срок. Сейчас Аарон требует перечислить на его банковский счет причитающиеся деньги, а также выплатить компенсации всем остальным сотрудникам, которые в свое время якобы горбатились на благо ответчика с нарушением трудового законодательства.

Прожорливая PlayStation 3

Sony Corporation обнародовала итоги прошедшего фискального года. Разумеется, нас больше всего интересуют показатели игрового подразделения. Доход составил $8.2 млрд., что на 31% больше прошлогодних результатов. Однако чистая прибыль

РЫЧАГИ ПРОГРЕССА

Первенцы

Компания Toshiba наконец-то отправила в продажу первые плееры формата HD-DVD. Сейчас выбор ограничен лишь двумя моделями: за $500 и $800. Теперь осталось дождаться появления первых фильмов (напомним, что формат HD-DVD поддерживают кинокомпании Warner Bros., Universal и Paramount).

Рационализаторство

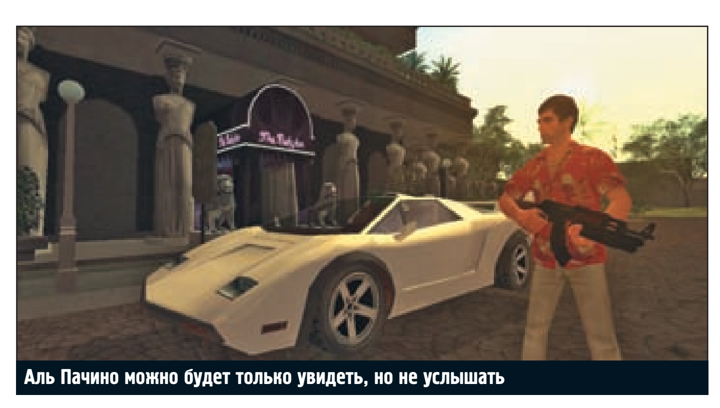

У-у... Да здесь целых 67, а то и 68 нанометров!

Скоро сингапурская компания Chartered Semiconductor с легкой подачи Microsoft перейдет на производство 65-нанометровых процессоров для Xbox 360. Внедрение более современных технологий (сейчас консоли нового поколения комплектуются 90-нанометровыми процессорами) позволит снизить потребление электроэнергии и теплоотдачу приставки, а также уменьшит себестоимость.

упала на 80% и равняется $75 млн. Дело в том, что огромное количество денег съедает подготовка к старту консоли нового поколения. В свою очередь PlayStation 2 продолжает радовать стабильными продажами, за год по всему миру было реализовано 16.2 млн. экземпляров приставки, а портативная консолька PSP разошлась 14-миллионным тиражом.

Голоса со шрамами

В озвучивании игры Scarface: The World is Yours компанию виртуальному Ал Пачино (знаменитый итальянец отказался принимать участие в записи диалогов) составят реальные звезды, но куда меньшей величины. Роли достанутся пытающемуся обосноваться в кинематографе рэпперу Айс-Ти, бывшему муженьку Памелы Андерсен - Томми Ли, гонщику серии NASCAR Дейлу Эрнхарду и актеру Алу Израэлю. Последний в фильме Брайна де Пальмы "Лицо со шрамом" исполнял роль Гектора Жабы.


Аль Пачино можно будет только увидеть, но не услышать



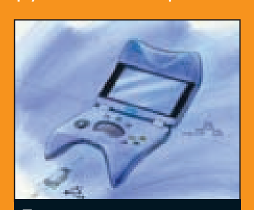
Мода на мини

Поговаривают, что феноменальный успех DS Lite на японском рынке вдохновил руководство Sony на создание в скором времени уменьшенной версии PlayStation Portable с сенсорным экраном. Разработка получила кодовое название PSi.


Картинка - чистой воды фанатская подделка, но что-то в этом безумии есть

С мечтами о былом величии

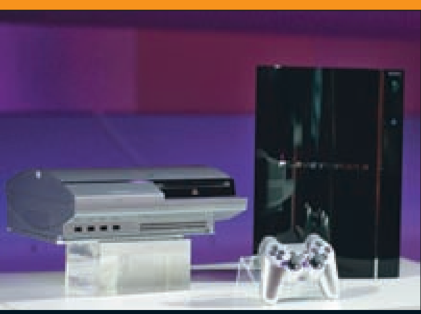
Французский информационный ресурс Inpact-virtuel утверждает, что SEGA вынашивает реваншистские планы о возврате на рынок производства консолей. После провала Dreamcast боссы японской компании все еще с опаской поглядывают в сторону больших приставок, поэтому их первым шагом может стать выпуск портативной игровой системы. Официально не анонсированная малютка маскируется от посторонних глаз под кодовым названием Hedgehog. Внутри нее будет находиться 566-мегагерцевый процессор от Samsung, 128 Мб оперативной памяти, графический чип от NVIDIA на основе GeForce 3D 4500 и жидкокристаллический экран с разрешением 640 на 360 точек с диагональю 11 сантиметров. Еще о загадочном устройстве известно то, что оно будет комплектоваться встроенным аналоговым геймпадом, USB-портом и карточкой памяти, на которую можно записать классические игры от SEGA 10-летней давности. Появление Hedgehog на рынке ожидается в конце 2007 года.


Перед вами арт предполагаемой карманной приставки от SEGA

Xbox 360 заинтересовала команду Гейба Ньювелла?

Valve Software занимается разработкой сразу нескольких проектов для Xbox 360 на улучшенной версии движка Source. И далеко не все из них являются представителями жанра FPS. Впрочем, данный слух как-то не соотносится с недавними заявлениями Гейба Ньювелла. Глава Valve Software неоднократно говорил, что он разочарован в портировании Half-Life 2 на Xbox и из-за этого не хочет иметь дело с консолями.

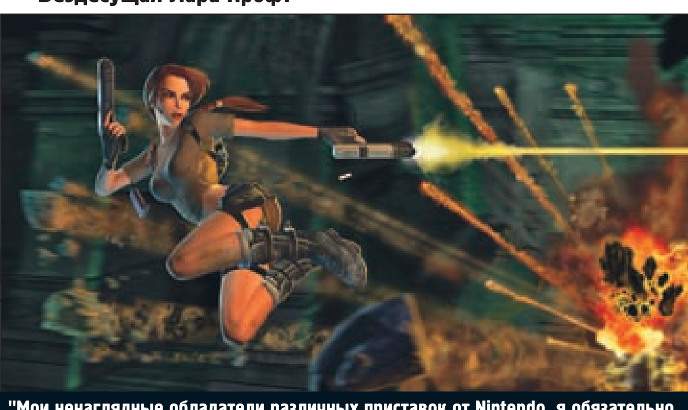

Какая-то ромашка получается: то любит, то не любит


Смастерить сердце для этого игрового монстра не так-то просто

Тонкая работа

В сети активно обсуждается слух о том, что у Sony возникли непредвиденные проблемы с производством процессоров Cell для PlayStation 3. Технология оказалась чересчур тонкой, поэтому с конвейеров сходит слишком много бракованной продукции.

Вездесущая Лара Крофт


"Мои ненаглядные обладатели различных приставок от Nintendo, я обязательно долечу и до вас"

Вот уже несколько месяцев коробки с Tomb Raider: Legend разлетаются, как горячие пирожки в морозный день. А со дня на день должна выйти и версия для PlayStation Portable. Как следствие, Eidos Interactive решила, что следует взяться за те приставки, для которых релиз игры почему-то изначально запланирован не был. Этой осенью Лариса обратит свой взор на GameCube, GameBoy Advande и Nintendo DS. Похоже, в стороне теперь не остался никто.

А им все мало

Неслыханный спрос на DS Lite даже и не думает утихать. В апреле Nintendo отгрузила в японские магазины 800 тыс. усовершенствованных карманных консолей, перевыполнив изначально утвержденный производственный план на 100 тыс. экземпляров. Но и этого жителям Страны восходящего солнца показалось мало - миниатюрные приставки с прилавков как ветром сдуло.

Дефицитная вещица, однако

Тянем Sony за уши 60 раз



7 мая корпорации Sony исполнилось 60 лет. Весной 1946 года компания Масару Ибуки с названием Tokyo Tsushin Kogyo Kabushiki Kaisha попыталась начать свой путь, выполнив государственный заказ - изготовление 50 вакуумных трубок для министерства коммуникаций. Но ничего


Основатель Sony Масару Ибука (1908 - 1997)

путного из этого не вышло, и тогда было принято решение заняться производством обогреваемых подушек. Затем был интеллектуальный прорыв в 1949-1951 годах, когда команде единомышленников удалось сделать первый японский магнитофон, смастерить записывающую пленку и грамотно продвинуть изобретение на местном рынке.

В 1954 году в Стране восходящего солнца стартовал выпуск транзисторов. В апреле 1955 года была зарегистрирована торговая марка Sony. Прежнее название пришлось сменить из-за того, что никто из западных партнеров не мог его даже толком произнести вслух, не говоря уже о правильном написании. Требовалось короткое и запоминающееся имя. Произошло оно от слегка измененного латинского слова "sonus", означавшего "звук" и "скорость". Дальнейшая история компании - один длинный путь к мировому успеху. Выделим ключевые даты. 1958 год - начало массового производства портативных радиоприемников. 1961 год - дебют портативного телевизора TV8-301. 1971 год - изобретение цветной видеокассеты. Через четыре года на свет появился первый в мире видеомагнитофон Betamax VCR. В 1979 году планету поразил вирус под названием плееры Sony Walkman. 1981 год - дебют электронной камеры. 1982 год - в производство запущен первый в мире проигрыватель CD. В 1989 году произошло сразу несколько важных событий: старт производства 3.5-дюймовых дисководов для IBM, приобретение кинокомпании Columbia Pictures, а также основание Sony Music Entertainment.

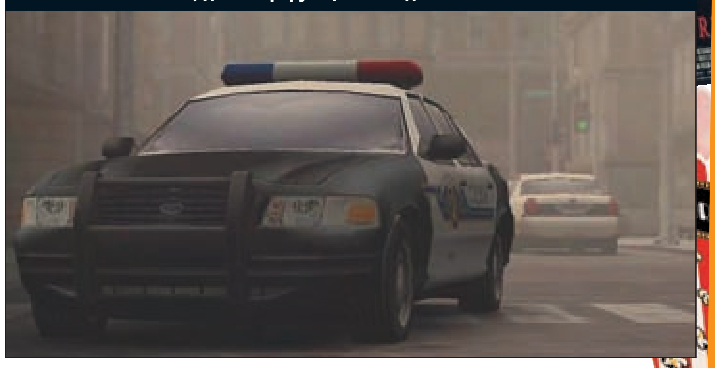
Наконец, декабрь 1993 года - европейским разработчикам в офисе Sony была представлена рабочая версия прототипа 32-битной приставки с кодовым название PS-X. Так родилась великая PlayStation. Ну а дальше началась совсем другая история.

Не все ладно в королевстве THQ

Далеко не лучшие результаты в четвертом квартале продемонстрировала THQ. С 1 января по 31 марта издательству пришлось понести убытки в размере $10 млн. при обороте в $148 млн. Год назад была зафиксирована $10-миллионная чистая прибыль, а оборот составлял $171 млн. Результаты за 12 месяцев выглядят более оптимистично: $807 млн. оборота и $34 млн. чистой прибыли, но на фоне $757 млн. и $63 млн. за прошлый фискальный год нынешние показатели смотрятся слабовато.

Права первой ночи на Grand Theft Auto у Sony больше нет

Microsoft с гордостью заявила, что ей удалось разрушить негласную монополию Sony относительно выпуска сериала Grand Theft Auto. Если помните, все предыдущие части гангстерской саги на колесах с самого начала выходили на первой или второй PlayStation и только потом объявлялись на других платформах. Релиз четвертой части состоится на PlayStation 3 и Xbox 360 в один день - 16 октября 2007 года в США и 19 октября на территории стран Европы. А еще корпорации удалось подписать с Rockstar Games соглашение, по которому разработчики обязуются сразу же после появления игры с помощью службы Xbox Live периодически выкладывать дополнительный контент для фанатов.

Фанатское сообщество клянется и божится, что перед вами настоящий скриншот из Grand Theft Auto IV, демонстрирующий эпизод из геймплея




Titan Production успокоила фанатов фильма: за процессом создания игры будет тщательно следить режиссер Майкл Манн

Схватка продолжится спустя 12 лет

Компания Titan Production спешит похвастать тем, что ей удалось заполучить все необходимые права на создание игры по мотивам фильма Майкла Манна "Схватка" (1995 год) и передать их разработчикам из Gearbox Software. Обладатели дорогостоящей лицензии (условия сделки не афишировались) преисполнены оптимизма пригласить на озвучивание ролей Вэла Килмера, Аль Пачи-




С ЭКРАНА НА ЭКРАН

Водила под прикрытием


Событий даже одной части сериала Driver с лихвой хватит для того, чтобы весь фильм состоял исключительно из экшн-сцен

Роджер Эйвери сначала превратит сюжет серии видеоигр Driver в сценарий одноименного кинофильма, а затем займет пост режиссера картины. Следует заострить внимание на том, что мы имеем дело явно не с клоном Уве Бола. В начале 90-х вместе с Квентином Тарантино Роджер придумал диалоги для "Бешеных псов" и "Криминального чтива", в 2002 году выступил в роли режиссера довольно успешной молодежной драмы "Правила секса", а совсем недавно писал сценарий для Silent Hill.

Прокатом займется компания Rogue Pictures, являющаяся подразделением знаменитой Universal Studios. Сейчас фильм пребывает на стадии так называемого пре-продакшена: прикидывается примерный бюджет, уточняются места съемок, набирается актерский состав и так далее.

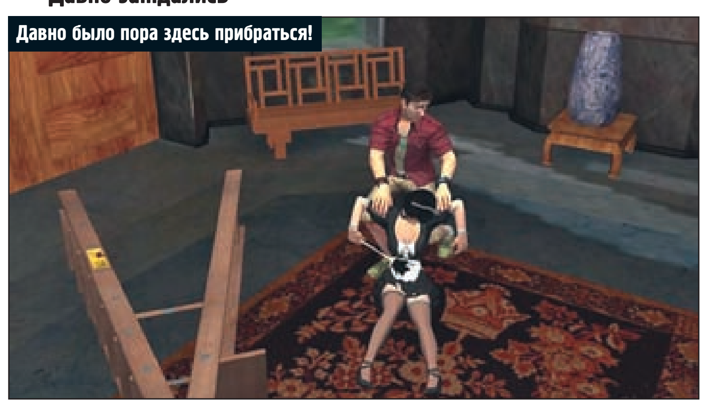
Мицуруги, еще один дубль и в этот раз постарайся не зарубить оператора


Душевные сражения

Минувший месяц оказался как никогда удачным для отложенных на полку экранизаций видеоигр. Вслед за пылившейся лицензией на Onimusha кинодеятели вспомнили и о SoulCalibur. Права на знаменитый файтинг компании Namco два года назад приобрела фирма Anthem Pictures. Наконец-то ее боссы дали ленте зеленый свет и даже назначили ориентировочную дату премьеры - середина 2007 года. Сейчас в спешном порядке идет поиск режиссера и исполнителей главных ролей.

но и Роберта Де Ниро. Причем последний сможет появиться в Heat: The Game только в тех роликах, где будут вспоминаться дела минувших дней (наверняка нам преподнесут трехмерный вариант знаменитой сцены с перестрелкой во время ограбления банка), поскольку события игры развернутся уже после того, как матерый лейтенант Винсент Ханна пристрелил бескомпромиссного грабителя Нила Макколи. Ориентировочный релиз назначен на 2007 год.

Давно заждались


Давно было пора здесь прибраться!

Создатель незабываемого Лари Лаффера Эл Лоу после долгого перерыва вернулся в игровую индустрию, чтобы поразить мир своим новым творением. Совместно с бывшим продюсером Mindscape Кеном Уэгрзином он вошел в состав молодой компании IBase Entertainment и работает над игрой Sam Suede: Undercover Exposure. В плане жанра проект представляет собой гремучую смесь из комедии, экшна и адвентюры. Дата выхода запланирована на 2007 год. В качестве платформ заявлены PlayStation 3, Xbox 360 и PlayStation Portable.

Мал, да прибылен

Nintendo обнародовала статистику продаж карманной приставки DS. За все время своего существования портативная консоль разошлась тиражом в 16 млн. экземпляров, что на несколько миллионов больше показателей PlayStation Portable. Самой популярной игрой по-прежнему остается Nintendogs. В настоящей момент реализовано свыше 6 млн. копий, причем пять из них на территории Японии. Большие надежды возлагаются на США, там отрада для виртуальных собаководов только-только поступила в магазины.



И как тут не купить?

Главное - закрепиться на рынке

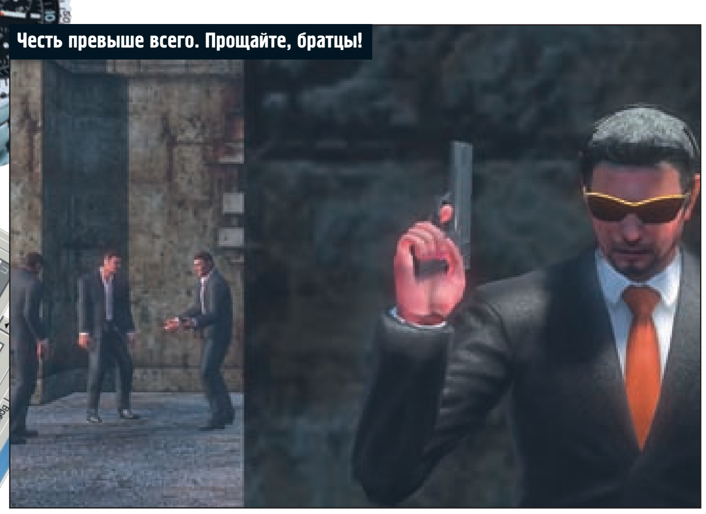
Microsoft опубликовала финансовую отчетность за четвертый квартал (с 1 января по 31 марта) завершившегося фискального года. Из него следует, что производство Xbox 360 приносит корпорации ощутимые финансовые потери. За три месяца бухгалтерия недосчиталась $388 млн. Виной тому штамповка консолей нового поколения себе в убыток. На каждом экземпляре Microsoft теряет как минимум $120.

Rockstar Vienna больше нет

Take-Two Interactive решила закрыть принадлежащее ей подразделение Rockstar Vienna. Свыше 100 человек получили полагающиеся по австрийскому закону компенсации и отправились на вольные хлеба, поскольку новые места работы были предложены лишь считанным единицам. Ныне покойная компания была основана в 1983 году и первоначально называлась Software Produktions. Спустя 10 лет она стала частью Rockstar.

Городской убийца застрелился

Постоянно переносившийся проект Frame City Killer стал первой скончавшейся игрой для приставки Xbox 360. В процессе создания проекта у разработчиков возникли неразрешимые проблемы с дизайном уровней, а также с оптимизацией графического движка Unreal Engine 3.0. В официальном заявлении Namco Bandai приводится следующая фраза: "Мы хотим выпускать на платформе Xbox 360 только высококачественные игры. Надеемся на ваше понимание и заверяем, что вскоре мы анонсируем несколько отличных проектов". ©


Честь превыше всего. Прощайте, братцы!

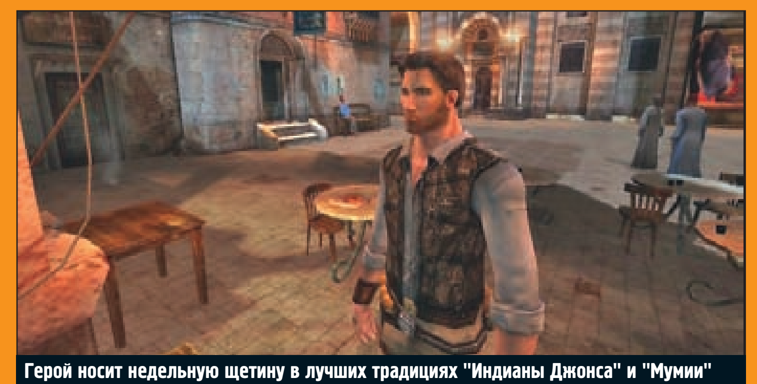
неОТЛОЖКА

Придется подождать с месячишко

Первые восемь дисков формата Blu-ray с фильмами от Sony Pictures отправятся в продажу не 23 мая, а 20 июня. Дату выхода пришлось перенести из-за того, что самый первый проигрыватель от Samsung BD-P1000 поступит в магазины электротехники лишь 25 июня. Примеру Sony последовала и Lionsgate: вместо 23 мая Blu-ray фильмы от этой компании увидят свет 27 июня.



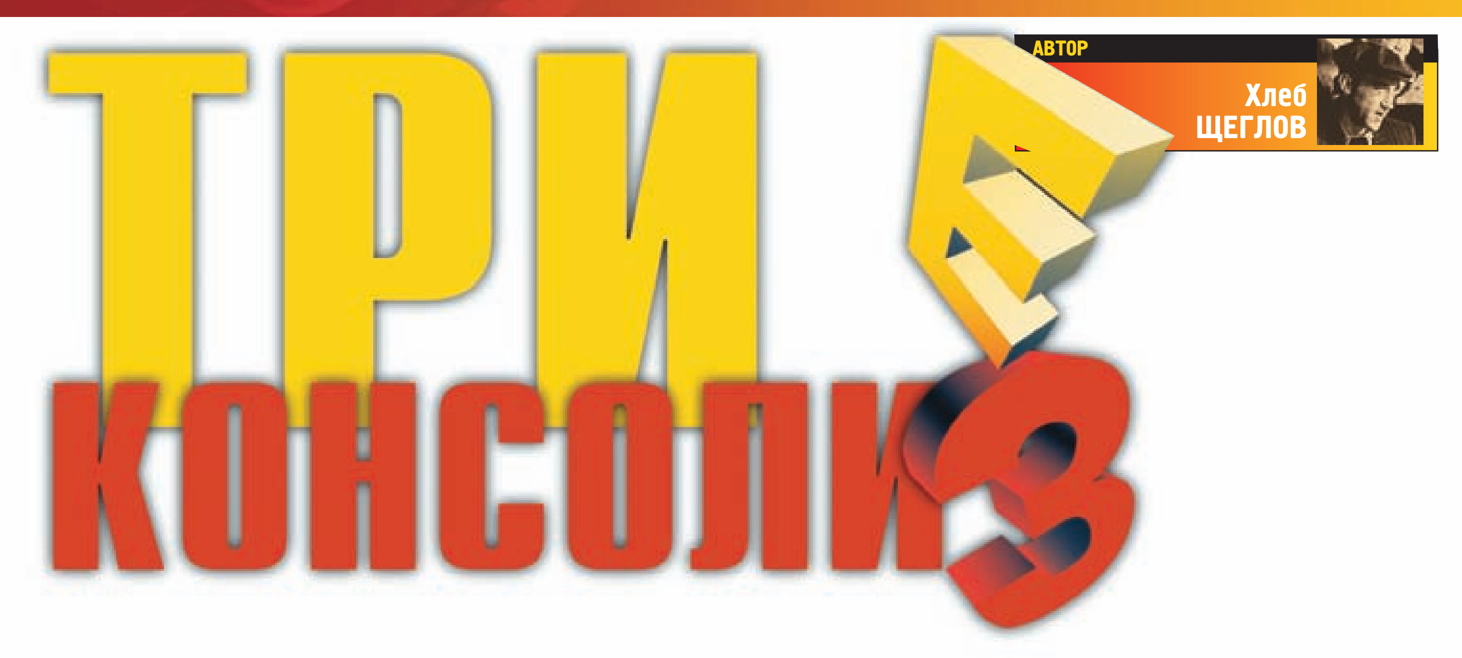
Египет может спать спокойно


Герой носит недельную щетину в лучших традициях "Индианы Джонса" и "Мумии"

Релиз приключенческой игры The Shadow of Aten на Xbox 360 переносится с IV квартала 2007 года аж на II квартал 2008-го. Видимо, воссоздание архитектуры Древнего Египта и прорисовка формы нацистов требует дополнительного времени.


Press the A button to select Cinderella or The Little Mermaid
DISNEY
DISNEY
ELECTRONIC
RTAINMENT EXPO
E3
GHOST RECON
ADVANCED WARFIGHTER

ТРИ КОНСОЛИ E3



АВТОР
Хлеб ЩЕГЛОВ

Sony, Nintendo и Microsoft. Все три компании провели презентации на E3 с одной целью - пропиарить свои приставки нового поколения. Каждая из консолей в чем-то уникальна, у каждой есть сильные и слабые стороны. Каждая собирается схватить игрока и утащить к своим играм.

СТРАНА ВОСХОДЯЩЕГО SONYЦА



Sony находится в положении безусловного лидера консольного рынка и ведет себя подобающим образом. Ведущий презентации, президент американского отделения Sony Каз Хирай, прямо так и заявил: "Next-Gen эпоха не начнется до тех пор, пока мы не скажем, что она началась". Высказывание, что и говорить, нескромное, но у Каза есть все основания так говорить, он-то знает гораздо больше нас.

Главной идеей презентации было то, что PS3 не является идеологическим продолжением PS2, а задумана и спроектирована как принципиально новое устройство, качественно расширяющее понятие "электронные развлечения". Все полуторачасовое действо вылилось в непрерывную демонстрацию того, как новые технологии видоизменяют игровой процесс и как многофункциональная приставка может стать полноценным домашним мультимедийным комбайном.

PS3 ver. E3-2006

Спецификации будущей консоли Sony известны давно и не раз обсуждались. Тем не менее, придется переобсудить, ибо внесенные изменения весьма существенны.

Прежде всего следует сказать, что консоль будет выпускаться в двух вариантах: с 20 Гб диском и с 60 Гб. Старшая модель наворочена настолько, что называть ее телевизионной приставкой как-то даже неудобно. Собственно, не понятно уже, что к чему приставлено. Посудите сами: процессор Cell с тактовой частотой 3,2 ГГц и 512 Кб КЭШем второго уровня плюс шесть сопроцессоров равной частоты с урезанным вдвое L2. Вкупе с 256 Мб Rambus XDR оперативки, "великолепная семерка" обеспечивает не только сильно продвинутую физику в играх, но и эмуляцию пространственного звука, доселе неслыханного качества. Графическая подсистема RSX базируется на 550 МГц ядре, по архитектуре сильно напоминающей GeForce 7800 GTX. Производительность и функциональность примерно такие же. Мощь графического процессора поддержана 256 Мб GDDR3 памяти,





Внешность этого устройства обманчива. Внутри оно намного круче своего предшественника.

впрочем, при необходимости графическая подсистема сможет воспользоваться и основной памятью.

Наибольшие изменения произошли в части мультимедийной "обвески" нового болида от Sony. Двух HDMI-портов, заявленных на прошлой E3, не будет, оставлен один, да тот только на 60 Гб модели. Также сокращено с трех до одного количество Ethernet-портов, зато старшая PS3 обзавелась встроенным Wi-Fi адаптером. Помимо прочего, 20 Гб PS3 будет лишена кард-ридеров, тогда как более навороченная модификация умеет считывать множество различных медий типа SD, Memory Stick, Compact Flash и т.д. Естественно, что Blu-ray привод присутствует в обоих вариантах, поскольку он необходим как для игр, так и для видео. Важным преимуществом игр и фильмов на Blu-ray дисках является отсутствие зонального кодирования, так что фанаты аниме, а также японской озвучки смогут без труда запускать оригинальные версии.

Вот они - четыре USB-порта, перебравшиеся на лицевую панель. Кстати, PS3 в первых поставках будут исключительно черного цвета



Из всего этого видно, что прямым конкурентом Xbox 360 является младшая PS3, имеющая, в общем-то, сходные с ней характеристики. PS3 (60 Гб) позиционируется, как более дорогое и многофункциональное устройство.

Одним из самых больших сюрпризов оказалась радикальная перемена, произошедшая с геймпадом. На прошлой E3 Sony показала новый геймпад, который сразу не понравился прессе и игрокам. В этом году было принято соломоново решение - дизайн нового PS3-геймпада практически не отличается от легендарного Dual Shock.

Однако начинка его гораздо серьезнее. Sony оснастила новый геймпад датчиками движения на манер уже нашумевшего нинтендовского джойстика. Кроме того, контроллер общается с консолью посредством Bluetooth-соединения. Всего PS3 поддерживает до семи беспроводных геймпадов и один проводной. Все, кто держал в руках новый PS3-геймпад, утверждают, что он легче, чем предыдущий, хотя не совсем понятно, как такое может быть. Видимо, это случилось из-за исключения функций force-feedback. Да, пока что "трясучка" отсутствует, что-то там у Sony не ладится с патентом.

Помимо всего прочего, произошли мелкие доработки в конструктиве консоли. Например, на фотографиях видно, что USB-порты "переехали" на лицевую сторону. Впрочем, есть стойкое ощущение, что и этот дизайн не окончателен. К ноябрю, когда PS3 поступит в продажу, что-то еще вполне может измениться.

Старт назначен на 11 ноября. Цена PS3 составит $499 и $599 долларов за модели с 20 ГГб и 60 ГГб диском соответственно.

Игры

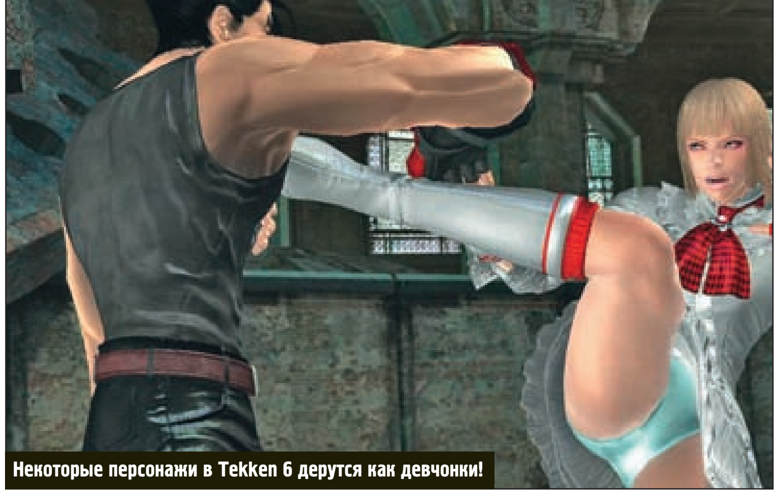
Честно говоря, по количеству играбельных версий будущих проектов Sony здорово отстает от конкурентов. Утверждается, что к разработке игр для PS3 привлечено 208 компаний по всему миру, однако результаты их труда пока не очень-то видны. Тем не менее, недостатка в громких именах и красивых картинках на стенде Sony во время нынешней E3 не ощущалось. На презентации были показаны наиболее известные и перспективные из будущих PS3-игр. Президент SCE по разработке Фил Харрисон показывал довольно любопытные технологические находки Sony и представлял публике самые ударные PS3-тайтлы. Из числа первых наиболее любопытными были две. Во-первых, техно-демо карточных игр типа MtG, в котором карты и стол, на которых происходила партия, были реальными, а вот персонажи и спецэффекты дорисовывала PS3, "наблюдавшая" за игрой посредством видеокамеры.

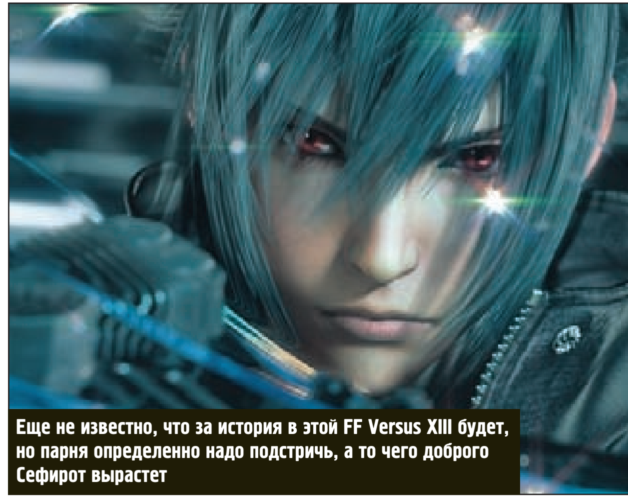
Во-вторых, очень показательной была демонстрация будущих гонок Формулы-1 на PS3. Фил присоединил PSP к PS3 через Wi-Fi и использовал ее в качестве зеркала заднего вида болида. Вообще, Sony традиционно поддерживает совместимость всего со всем. На PS3 будут свободно запускаться любые игры для любой PS. Что же касается PSP, то она не только полностью совместима с новой консолью, но и может работать вместе с PS3, дополняя ее, например, недавно анонсированным на PSP голосовым чатом "Voice over IP". Ближе к концу года портативная "Сонька" обзаведется и GPS-функциями. Кстати, никто не собирается сворачивать поддержку PS2. На это платформе продолжают выходить игры, среди которых God of War 2 и Mortal Kombat: Armageddon.

Первый из показанных PS3-тайтлов, Gran Turismo HD, демонстрировал просто-таки фантастическую картинку, Если бы не деревья, то можно было бы заподозрить Sony в том, что она крутит запись реальных гонок. Некоторые моменты, в частности наезд на поребрики и то, как машины входили в занос и выходили из него, показывают, что и с физикой там все в порядке. Второй впечатляющий проект - это фэнтезийный слэшер Heavenly Sword, содержащий бешеный драйв, мегаплавную анимацию, огромный выбор ударов и связок. Один из разработчиков игры продемонстрировал недюжинное владение гейпадом и отличный боевой стиль, чем-то напоминающий манеру боя Нео из "Матрицы".



Названия у этой игры еще нет, а фанаты уже есть. Чур, я первый!


Некоторые персонажи в Tekken 6 дерутся как девчонки!


Еще не известно, что за история в этой FF Versus XIII будет, но парня определенно надо подстричь, а то чего доброго Сефирот вырастет

Ответом были восхищенные аплодисменты аудитории. Обязательным к занесению в wish-list является Eight Days от лондонской студии SCE. Голливудский драйв, кинематографическая картинка, стремительно сменяющие друг друга видео- и игровые эпизоды.

Геймплей поистине инновационен. Ждать обязательно. Naughty Dogs (разработчики сериала Jak и Crash Bandicoot) представила пока еще безымянный проект, который вполне может стать Tomb Raider-киллером. Главный герой, правда, мужчина, но геймплей весьма силен и выполнено все исключительно качественно. Resistance: Fall of Man не особенно впечатлил, как-то все хаотично и неубедительно, да и разрушаемость окружения оставляет желать лучшего.

Из игр, которые были анонсированы в виде роликов, следует отметить LAIR, созданный явно под влиянием God of War, Getawey и безумно красивый проект с рабочим названием Afrika. Впечатлил также ролик Assasins's Creed, хотя по нему невозможно судить о том, насколько интересен будет геймплей, атмосфера игры очень хороша. Ну и, конечно, нельзя не упомянуть Gundam и Armored Core 4! Я знаю, что нас - фанатов сложносоставных роботов-трасформеров - по миру больше, чем кажется. Радуйтесь, братья и сестры, скоро настанет наше время!

Отдельной статьей идут новая серия всеплатформенного Brothers in Arm, Tekken 6, Sonic, Virtua Fighter 5, азиатский брат Макса Пейна, Stranglehold, изготавливаемый при непосредственном участии Джона Ву и совершенно сумасшедшая Fatal Inertia. Эти имена говорят сами за себя, им можно верить и без просмотра геймплейных роликов.

Исполнительный директор EA Лари Пробст лично прибыл на презентацию Sony, чтобы продемонстрировать линейку будущих спортивных симуляторов для PS3. Надо сказать, что показанное впечатляет. Проработка персонажей, достоверность их реакций на происходящее, реалистичная анимация - все это заставляет задуматься, а не напрасно ли я до сих пор игнорировал линейку EA Sports? Естественно, что мистер Пробст не мог не напомнить о том, что готовятся к выпуску Medal of Honor: Airborn и NSF:Carbon.

Окончательно же публику добили парными проектами FF XIII и FF Versus XIII и новым роликом из MGS 4, в финале которого престарелый Снэйк заряжает пистолет заветным патроном, вставляет ствол себе в рот и нажимает на курок. Вообще-то надо валериану людям давать перед такими показами, господа! Сердчишко-то не железное!


Gran Turismo HD больше похож на телетрансляцию, чем на игру

Сеть и мультимедиа

Sony всерьез намерена откусить от консольно-сетевого пирога, который на сегодня почти целиком находится в цепких лапах Microsoft. На фоне многомиллионных продаж PS2 количество пользователей сетевых ресурсов Sony выглядит смешно. Ситуация не устраивает руководство компании самым решительным образом.

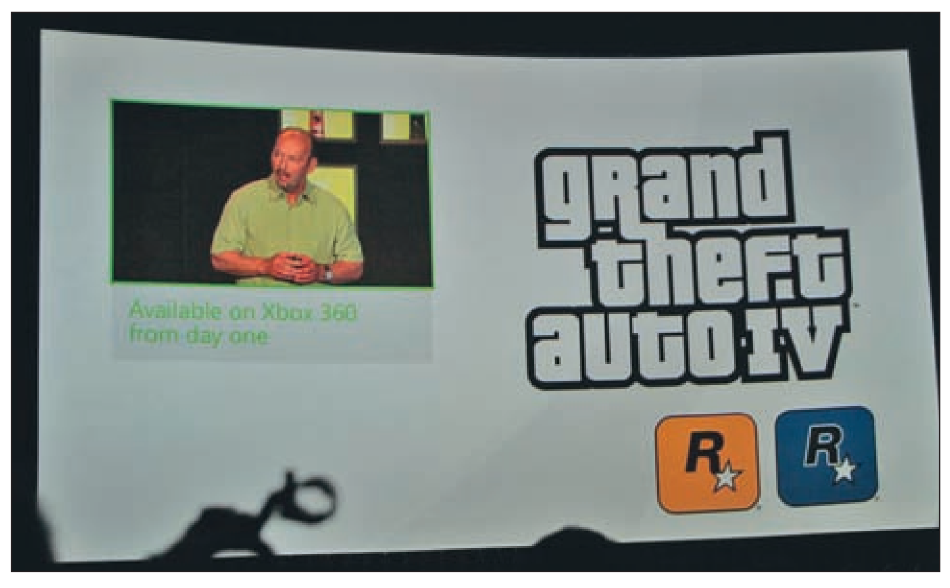
Сопровождающие PS3 сетевые сервисы будут содержать не только возможность играть в мультиплеер, но и все виды чатов (включая и видеочаты), ведение friend-листов, управление своим аккаунтом, обмен текстовыми и мультимедийными сообщениями, скачивание игр и т.д. Почти для каждой PS3-игры будет создан свой собственный магазин, где за относительно небольшие деньги можно будет прикупить себе какую-нибудь модельку, дополнительных скинов, видов вооружений и прочего виртуального инвентаря. В частности был показан такой магазин для аркадной леталки Warhawk, где можно было обзавестись движком, новой турелькой и парой стволов за сущие гроши. Sony собирается продавать prepaid-карточки номиналом в 50 долларов, чтобы игроки могли скачивать контент, не заморачиваясь с платежными системами.

Кроме того, Фил Харрисон продемонстрировал проект SingStar, являющийся сильно продвинутой вариацией обычного караоке. Помимо возможности подпевать любимым исполнителям (представляете, сколько музыки помещается на Blu-ray диске?), SingStar включает в себя сетевую часть, позволяющую оперативно скачать то, что не нашлось на диске, и даже записать и разместить в сети собственный музыкальный клип. Ох, не богоугодное дело затеяла Sony! Страшно подумать, сколько самодельных "звездофабрикантов" появится в мире после запуска проекта SingStar.



ЗАНЯТЬ КРУГОВУЮ ОБОРОНУ

В ожидании осеннего наступления главного конкурента Microsoft спешно рекрутирует ударные тайтлы, пожарными темпами наращивает сервисы Xbox Live! и анонсирует HD-DVD проигрыватель в качестве новой опции к своей флагманской приставке Xbox 360.



Великий Кормчий мелкомягких, господин Уильям Гейтс лично посетил E3-конференцию, чтобы провозгласить новую маркетинговую стратегию Microsoft в отношении игровых платформ и собственно игр. Судя по тому, что во время своего выступления, мистер Гейтс крутил в руках предмет, подозрительно напоминающий Мел Судьбы, крупнейший софтверный гигант мобилизовал все свои резервы для решающего сражения в конце этого - начале следующего года.

Здесь и сейчас

Вместо вводного слова конференцию Microsoft начал пятиминутный показ шутера специального назначения Gears of War. Продукт, надо сказать, чрезвычайно крепкий и затягивающий. Игра уже почти готова, единственный момент - легкие подтормаживания при динамической подгрузке уровней. Gears of War отведена почетная роль омрачать выходом старт PS3 в начале ноября, поэтому приоритет у него высочайший. Главдизайнер Epic Клиф Блезински в один присест проскочил целый уровень, а публика следила за его действиями, не дыша. После этого Клиф пригласил на сцену Питера Мура, предварительно обозвав его дзенмастером гейминга, и ретировался за кулисы.

Центровой игро-нападающий команды MS немедленно ухватил быка за рога, заявив, что Microsoft радикально пересматривает политику в отношении электронных развлечений, в связи с чем создается специальное подразделение компании, которое объединит все игровые и мультимедийные направления работы MS.

Основные идеи, заложенные в основу новой игровой политики MS, заключаются в следующем: новый уровень геймплея стал возможен в связи с приходом next-gen, создания единого игрового пространства для всех устройств, работающих в ОС производства Microsoft, и предоставление любого развлекательного контента по принципу "здесь и сейчас".

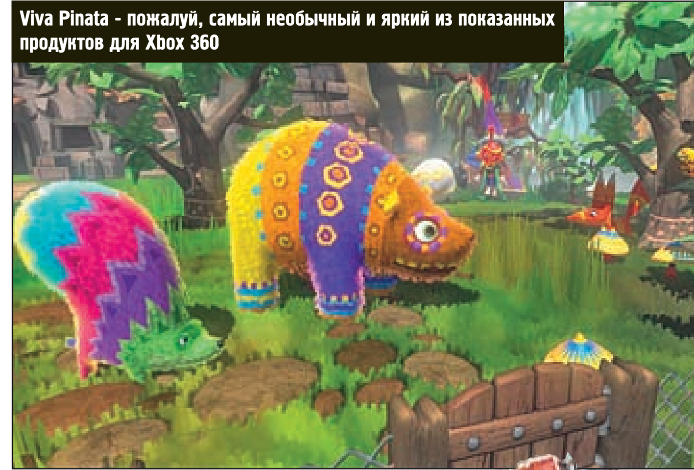
Инструментом продвижения двух из трех главных идей MS является сервис Xbox Live! Мистер Мур подробно остановился на компонентах этой сетевой службы, отметив, что число подписчиков через год достигнет шести миллионов человек. В частности подробному разбору подверглась служба Xbox Live! Arcade, позволяющая скачать немало классических и современных игр. Особо отмечалось, что ни одна приставка не имеет аналогичного сервиса. Вообще, командиры



Gears of War - безусловно, самый ожидаемый проект на Xbox 360 (не считая девочек из DoA)




Blue Dragon. Что ни говори, а фантазии Сакагучи не занимать. В играх евро-американских разработчиков таких монстров не увидишь


Viva Pinata - пожалуй, самый необычный и яркий из показанных продуктов для Xbox 360

MS не упускали случая напомнить публике, что они уже работают в next-gen пространстве, тогда как их конкуренты все еще раскачиваются. Однако давайте разбираться в новой стратегии Microsoft по порядку.

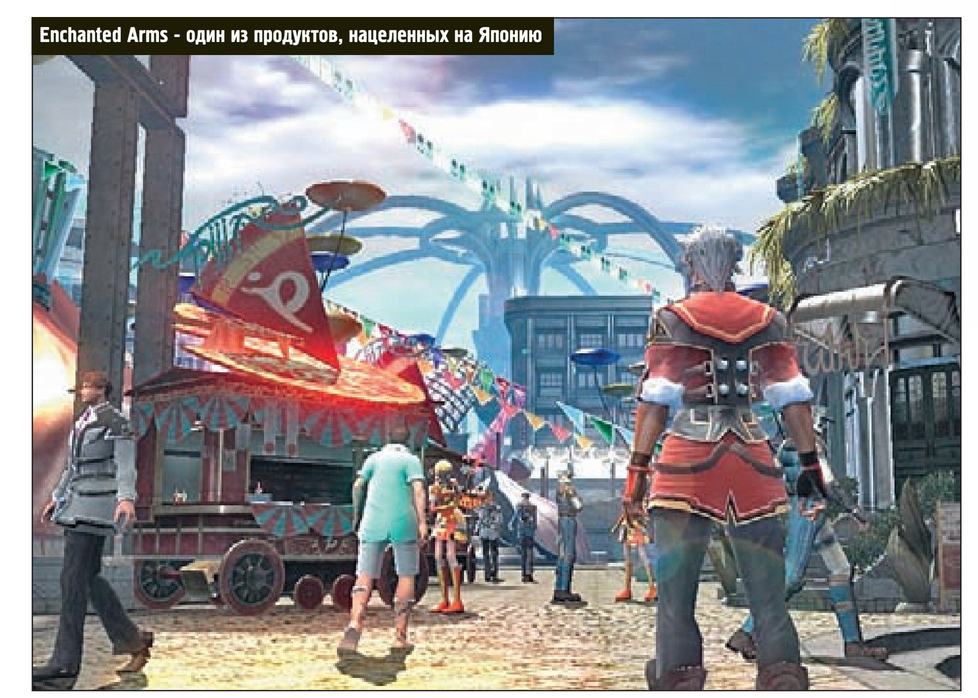
Игры на Xbox 360, по словам Питера Мура, претендуют на качественно новый геймплей. Примером послужила Fable 2, которую разрабатывает недавно купленная MS студия Lionhead во главе с бессменным лидером Питером Мулине. Насчет революционности геймплея будущих игр Волшебника Мулине сомневаться не приходится, а вот насчет других продуктов пока не все ясно. То есть визуальная составляющая и звуковое сопровождение, безусловно, намного выше, но геймплей... Например, Forza Motosprot 2 выглядит очень круто, но даже продвинутый force feedback вряд ли сильно разнообразит игровой процесс.

Отдельной заботой MS является разработка игр под Xbox 360, нацеленных на японский рынок, где дела у подразделения мистера Мура, мягко говоря, не блестящие. В ход пущена тяжелая артиллерия в лице Хиронобу Сакагучи и его команды, создающей для Xbox 360 две эксклюзивные игры. Ролик одной из них, Blue Dragom, был показан на презентации и сорвал аплодисменты мистера Мура и немножко аудитории.

Помимо довольно блеклых анонсов типа очередной сери про Сэма Фишера, MS показала действительно любопытный проект, рассчитанный в первую очередь на детей.

Мы уже подробно рассказывали об этой игре в апрельском номере, но не грех будет вспомнить о Viva Pinata снова. Игра представляет собой онлайновый зверинец, живущий своей собственной жизнью. Собственно говоря, поначалу он совершенно пуст, игроку предлагается обустроить некий кусок местности таким образом, чтобы привлечь различных забавных зверюшек, которые придут и останутся жить в вашем маленьком мирке. Впоследствии окрестности домика каждого обитателя можно будет тонко настроить в соответствии со вкусами питомца. Насажать цветочков нужного цвета, поставить изгородь соответствующей высоты, ну и так далее. Поможет во всем этом разобраться странноватый субъект в очках и с малиновыми лепестками на голове. При помощи сетевой службы Live! Marketplace можно будет приобретать всевозможные аксессуары для зверюшек или выменивать их у других игроков. На фоне нудноватых анонсов с устрашающими цифрами на конце Viva Pinata смотрелась свежо и оригинально.

Представляя каждую игру, Питер Мур обязательно подчеркивал, что этот проект увидит свет летом или ранней осенью текущего года. Вообще же, MS стремится нарастить игровую базу Xbox 360 до того, как Sony начнет наступление. Озвучивалась цифра в 160 игр до конца года.


Enchanted Arms - один из продуктов, нацеленных на Японию

Игроки всех платформ - объединяйтесь!

Кстати, службе Xbox Live! Marketplace уделяется огромное внимание. Microsoft рассматривает ее как основу будущей империи цифровой дистрибуции, распространяющей игры и другие электронные развлечения без помощи физических носителей. На сегодняшний день сервера содержат всего около тысячи доступных для скачивания наименований, но ситуация обещает резко переломиться уже в ближайшем будущем. Нас больше всего интересовали технологии, связанные с играми. В этой области MS собирается широко эксплуатировать систему try&buy, позволяя игрокам попробовать игру прежде, чем ее закачивать на приставку. Вообще-то, не совсем


Shadowrun - это рабочее название очень перспективного проекта FASA Interactive


Различать игровые скриншоты и кадры из заставок гоночных симуляторов становится все труднее. Это вот что: видео или скриншот? Примите успокоительное - это скриншот из Forza Motosport 2

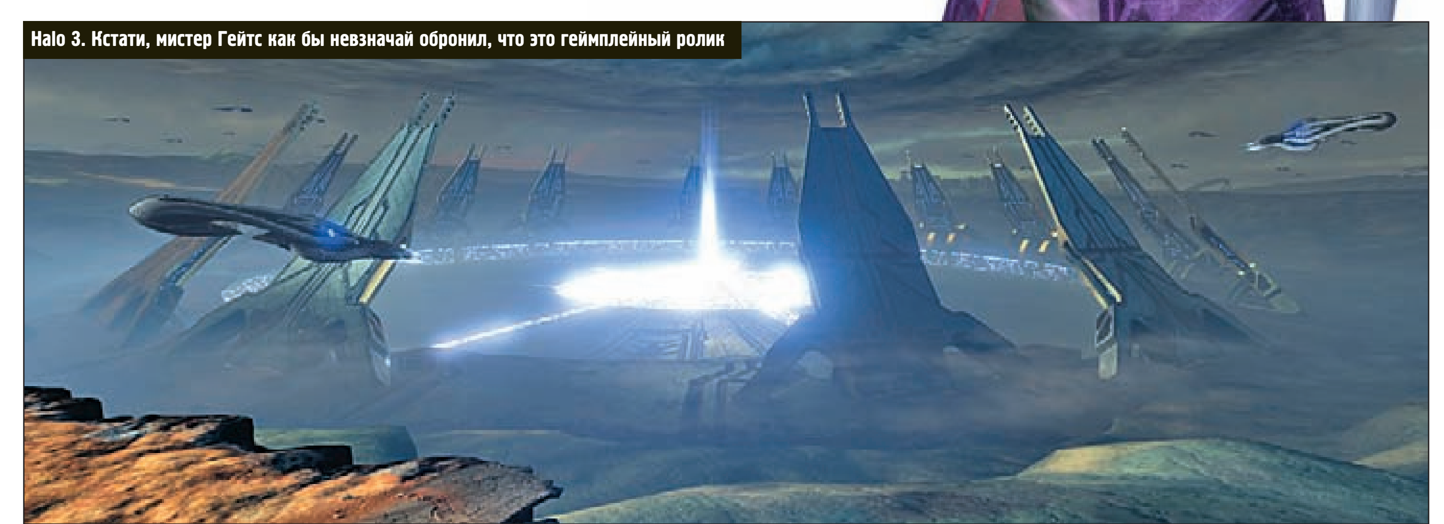
понятно, как можно, имея винт объемом всего в 20 ГГб, активно пользоваться онлайн-дистрибуцией. Однако боссы MS, видимо, знают чего-то такое, чего не знаем мы. Второе направление - поставка эпизодов к уже вышедшим играм. Эта технология начинает приобретать широкую популярность среди разработчиков и издателей. Два свежих примера - Kameo и TES 4: Obli-vion, которые уже обзавелись несколькими микродополнениями, вносящими в игру новые элементы. Третья составляющая Xbox Live! Marketplace не относится к игре и включает в себя доставку музыки и видео в высоком разрешении. Последнее, кстати, тоже загадочно ввиду отсутствия на Xbox 360 HDMI-порта. Представленный на той же презентации HD-DVD проигрыватель, видимо, должен решить проблему, но нам непонятно, как USB-устройство, подключаемое к приставке, может это сделать. Однако вернемся к играм.

Мистер Мур продемонстрировал публике свою новую татуировку GTA IV и сообщил, что достигнуто соглашение между MS и Rockstar Games о распространении эпизодов к этой игре через службу Xbox Live!

Дальнейшая речь Питера была посвящена возрождению игр на PC и демонстрации эксклюзивного Windos-шутера Crisis и других PC-проектов будущего, поэтому перейдем непосредственно к выступлению самого Билла Гейтса, который раскрыл планы Microsoft по примирению PC-сегмента с Xbox-играми.

Основная идея MS состоит в том, что следует объединить PC, Xbox и Windows Mobile в единое сетевое пространство, внутри которого можно будет играть, общаться, развлекаться и получать все обычные для Xbox Live! сервисы независимо от того, какое у вас устройство. В ходе презентации было показано, как счастливый обладатель Xbox 360 приглашает PC-пользователя порубиться в Shadowrun и как они через минуту уже носятся по уровню, поливая друг друга свинцом. Впоследствии к ним присоединился кто-то с мобильного телефона Motorola Q, и они втроем всласть погоняли в Forza Motosprot 2.

Ну а под занавес Билл и Питер с видимым удовольствием анонсировали Halo 3 и пригласили публику посмотреть небольшой видеоролик из будущего блокбастера. Рассказывать о нем бесполезно - это надо видеть.

Halo 3. Кстати, мистер Гейтс как бы невзначай обронил, что это геймплейный ролик


WII WILL, WII WILL ROCK YOU!

Nintendo всегда слыла ниспровергательницей шаблонов и стандартов. Видение и способ мироощущения этой компании лежал в стороне от мейнстрима. В ее недрах рождались самые интересные идеи, но плоды этих новшеств не всегда доставались авторам. Частенько конкуренты перехватывали инициативу и гребли деньги лопатой. Однако на этот раз Nintendo твердо намерена отхватить кусок побольше. Демонстративно отказавшись от участия в Next-Gen гонке по версии Sony и Microsoft, Сатори Ивата разворачивает корабль Nintendo перпендикулярно общему течению и утверждает, что именно так и надо держать.

Играть - значит верить

Цельность взглядов Nintendo на будущее игрового рынка подкупает тем, как основательно и детально обоснованы подходы ко всем аспектам развития игр.

"Почему все читают книги и смотрят ТВ, а в игры играют далеко не все люди?" - спрашивает себя и публику Рэджи Филс-Эйм. "Потому, что игры стали слишком сложны в употреблении", - отвечает Сатору Ивата. Игры слишком долго развивались в сторону усложнения геймплея и управления. Большинство людей не желает сначала учиться играть, а потому уже получать от игры удовольствие. Единственный способ исправить положение, по мнению нинтендовского руководства, это разрушить барьер между пользователем и игрой.

Как и два других главных консольных гиганта, Nintendo собирается привлечь людей, которые на данный момент в игры не играют совсем. Палочкой-выручалочкой призван быть новый геймпад Wii-mote; внешне он больше похож на пульт ДУ, чем на игровой контроллер. Кроме того, способ его использования намного более естественен, чем это есть на теперешних консолях. За время презентации Wii-mote успел побывать теннисной ракеткой, клюшкой для гольфа, удочкой, катаной, рулем и даже дирижерской палочкой! Геймпад позволяет не только прицеливаться и ощущать отдачу, в него также встроен динамик, которой позволяет слышать звук выстрела, как если бы оружие было в вашей руке. Действительно, игры будущего - это то, что ощущаешь, а не только видишь. Видеоролик, показывающий возможности нового геймпада от Nintendo, вызвал оживленную реакцию публики. Вообще, надо сказать, что на презентации Nintendo аплодисменты раздавались гораздо чаще, чем на аналогичных мероприятиях конкурентов.

Особенно тепло был встречен показ Legend of Zelda: Twilight Princess. Один из разработчиков этой игры показывал, как управлять персонажем. Перемещениями главного героя заведует аналоговый джойстик, присоединенный к Wii-mote, сам же геймпад является то мечом, то луком, то щитом, то бумерангом, а то и удочкой. Немаловажный момент - каждое устройство имеет свой собственный датчик движения, поэтому выполнить прыжок с кувырком, одновременно целясь другой рукой в противника, - пара пустяков. Кроме того, такое устройство управления идеально подойдет левшам, которые с нынешними геймпадами мучаются ужасно. Качество картинки, конечно, существенно уступает тому, что было показано на PS3 и существует на Xbox 360. Плюс к тому, при одновременно большом количестве спецэффектов игра заметно подтормаживала. Из всех показанных на E3 проектов более-менее современно выглядят только



Вот он - самурайский меч, которым Nintendo собирается разрубить клубок проблем игростроя



Новое имя консоли вызвало неоднозначную реакцию публики. В основном люди интересовались: "Почему Wii?" "Да просто так!" - отвечает Nintendo


Red Steel - довольно инновационный шутер с кучей прикольных "фишек"

Metroid Prime 3. Хоть и внешность "не фонтан", зато - интуитивно управляемый шутер

Metroid Prime 3 и Fire Emblem. Графика же всех остальных игр для Wii, мягко говоря, простовата. Но боссов Nintendo это совершенно не смущает. По их словам, увлекательно - это не обязательно красиво. Следует признать, что доля правды в этом есть.

До недавнего времени многие сомневались в том, что Wii будет поддержана достаточным количеством разработчиков. Однако на E3 2006 Nintendo показала двадцать семь работающих игр и еще около тридцати в роликах и артах. Кроме того, Nintendo собирается продавать инструментарий для разработчиков по смешным ценам (ходят слухи, что самый простой комплект будет стоить две тысячи долларов), так что проблем с количеством игр для Wii не предвидится. Правда, нам кажется, что в таком случае следует опасаться за качество.

На сегодняшний день в портфолио Wii значатся такие харизматичные личности, как Марио, Семес из Metroid Prime, Линк из Legend of Zelda и Соник. Помимо этого были представлены Final Fantasy: Crystal Chronicles, Madden NFL 07 от EA и Tony Hawk, разрабатываемый в недрах Activision. Из новых названий запомнился интуитивно управляемый шутер Red Steel, где можно не только прицеливаться геймпадом, но и рубить, как мечом. Было продемонстрировано много любопытных находок вроде того, что захваченные бандиты ложатся на пол, если им подать знак, двигая стволом вверх-вниз.


Новый спаситель сказочных принцесс

Touch the screen

Конечно, Nintendo не могла не похвастаться своим главным достижением прошедшего года - карманной игровой системой Nintendo DS. Следует признать, что гордиться тут есть чем: оказать достойное сопротивление Sony на японском рынке - подвиг почти мифологического масштаба. Джордж Харрисон рассказал, как Nintendo удалось продать 16 миллионов DS-ок за восемнадцать месяцев.

В первую очередь выигрышной оказалась конструкция самой консоли. Два экрана, сенсорный дисплей, встроенный микрофон и беспроводная связь - вот ключевые особенности, развязавшие руки разработчикам игр. Немаловажной оказалась и низкая цена. На этой основе появился первый ударный продукт - Nintendogs. Идея подозвать голосом вир-



туального щенка и почесать его на сенсорном экране за ухом привлекла шесть миллионов человек за тринадцать месяцев продаж. Такой тираж не снился ни одной из приставочных игр в прошлом году. Далее появилась серия Brain Games, о которой надо рассказывать отдельно, и продалась в одной только Японии тиражом в пять миллионов копий. Продажи по США за три первые недели составили около ста двадцати тысяч копий.

Естественно, что Nintendo стремится развить успех и выпускает на рынок DS Lite с улучшенным дизайном, уменьшенным весом и опцией голосового чата. На данный момент DS уже поддерживают порядка ста игр во главе с Super Mario и Pokemon, многие из которых имеют мультиплеерную часть.

Как видим, Nintendo не собирается уступать позиций на японском рынке и всерьез намерена захватить американский рынок портативных игровых систем.

Если народ не идет к Nintendo...

Речь Сатору Ивата носила программный характер. Он подробно разъяснил задачи и цели Nintendo и показал, как компания проводит в жизнь свое видение будущего игр.

Целью компании Nintendo является привлечение к компьютерным играм тех людей, которые сейчас не играют совсем. Проблема состояла в том, что игры в процессе совершенствования стали слишком сложны в освоении.

Наиболее разумным решением было видоизменить способ общения человека с игрой, то есть модернизировать интерфейс. При этом следовало не только привлечь неигроков, но и поразить воображение играющей аудитории, чтобы не потерять их внимание и расположение.

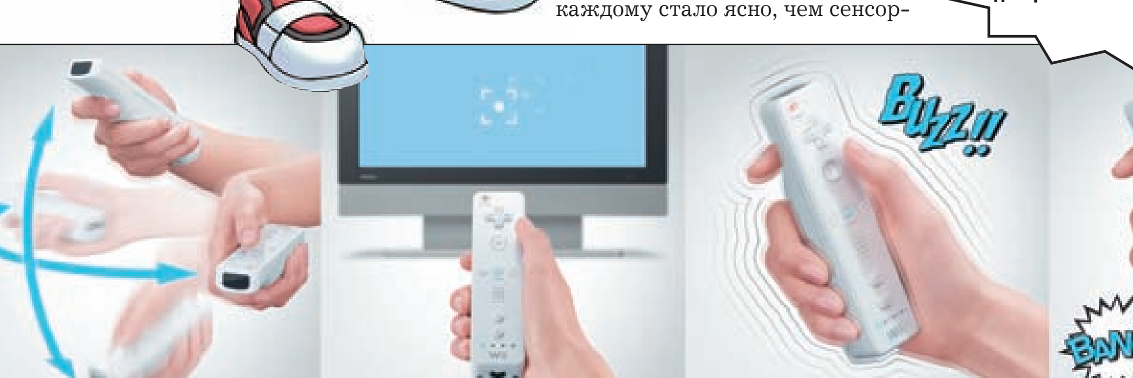
Первым шагом на этом пути стала Nintendo DS, необычайный дизайн которой сначала вызвал недоумение публики. Однако очень скоро каждому стало ясно, чем сенсорный экран в процессе игры отличается от простого. Далее появилась серия Brain Games, изменившая понимание того, что такое видеоигра, и привлекшая миллионы новых пользователей.

Wii разрабатывали в русле той же идеологии. Революционный геймпад Wiimote играет ту же роль, что и сенсорный экран на Nintendo DS: он разрушает преграды на пути между игроком и игрой, уравнивая в возможностях опытных и начинающих пользователей. Воплощением второй составляющей Wii-идеологии является виртуальная консоль. Разработчики наделили Wii способностью эмулировать не только GameCube и старые консоли NES, SNES и N64, но и Sega Genesis, а также Hudson's Turbo Grafx 16. Таким образом, пользователи Wii смогут скачать и запустить несметное количество классических хитов, созданных для упомянутых платформ. Интересно, что запуск игр на виртуальной консоли происходит практически мгновенно.

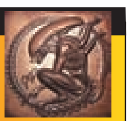
Очень серьезным преимуществом в глазах разработчиков может оказаться фирменная технология Wii Connect24. Nintendo зашила сетевой код в "железо", и теперь для того, чтобы воспользоваться коммуникационными возможностями нового детища Nintendo, программистам не придется практически ничего писать. Для пользователей это означает, что, даже если ваша Wii кажется выключенной, она все равно работает и подключена к сети. Поэтому, проснувшись утром, вы можете обнаружить, что в вашей любимой гонке стало чуть больше моделей машин и вариантов раскраски, а шутер, который вы давно уже прошли, стал больше на пару уровней.

В общем и целом, подход Nintendo к проблеме расширения игровой аудитории весьма интересен. Учитывая, что традиция выпускать консоли по цене 199 долларов, видимо, распространится и на Wii, место под солнцем она себе уже застолбила.

Помимо того, что контроллером Nintendo можно махать и стрелять, им можно жужжать и пищать! Это к вопросу, могут ли ревлюционные технологии быть одновременно смешными



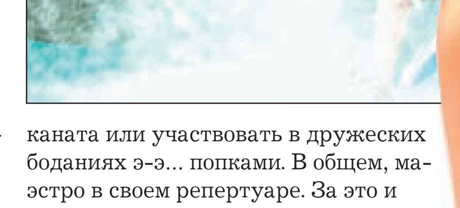
TECMO

АВТОР

Олег "Rogue" ГАВРИЛИН

Dead or Alive: Xtreme Beach Volleyball 2

Жанр	*Dead or Alive*
Издатель	*Tecmo*
Разработчик	*Team Ninja*
Платформа	*Xbox 360*
Сайт	*www.tecmoinc.com*



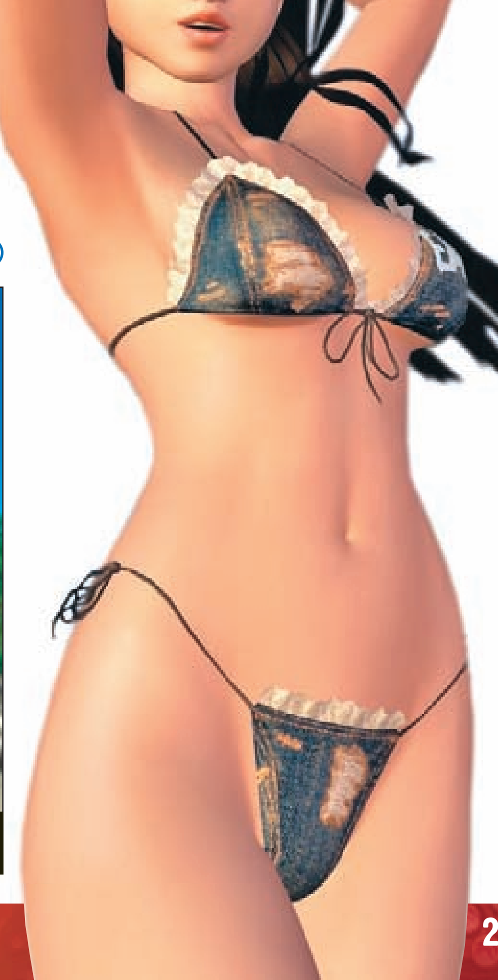


Только не подумайте, что надпись Dead or Alive в графе "жанр" - это досадная оплошность редакции. Отнюдь. Просто ума не приложим, к какой еще категории следует причислить провокационное творчество разработчиков Team Ninja. Томонобу Итагаки прекрасно осведомлен, что в его проекты тычут пальцами, называя их бездушной эротикой. Еще он знает, насколько неоднозначно был воспринят первый Xtreme Beach Volleyball. Тем не менее, на прошедшей E3 был представлен долгожданный в определенных кругах сиквел курортного женолюбования с героинями вселенной DoA.

Решив ограничится живописным роликом, над которым благоговейно истек слюной не один поклонник, Итагаки поскупился делиться подробностями о готовящейся игре. Известно лишь, что список доступных времяпрепровождений на новом острове увеличится. Напомним, что первая XBV разочаровывала именно скудностью игрового процесса: коллекционирование одежды/аксессуаров, примитивные волейбольные соревнования и казино быстро приедались. В сиквеле Итагаки обещал реализовать гонки на водных мотоциклах и еще больший список бассейновых забав. Теперь можно будет не только скакать по плавающим подушкам, но и развлекаться перетягиванием каната или участвовать в дружеских боданиях э-э... попками. В общем, маэстро в своем репертуаре. За это и уважаем.

О графической составляющей можно судить по видеоролику, который, разумеется, вы найдете на нашем диске. Особенно хотелось бы отметить тот факт, что благодаря вычислительной мощности Xbox 360 движения каждой груди у барышень просчитываются отдельно, так что они стали еще реалистичнее. Ну разве не прелесть? ©


На левую половину уже прикрутили реалистичную физическую модель



АВТОР
Максим МИШИН

KONAMI

Для того чтобы привлечь к себе дополнительное внимание, Konami почти не потребовалось прилагать лишних усилий: достаточно было продемонстрировать короткую, но интригующую трехминутную выжимку из большого видео Metal Gear Solid 4 в рамках пресс-конференции Sony. Игровая линейка издателя была как всегда разнообразна, но особыми хитами не пестрела, потому впечатляющий труд Хидео Кодзимы оказался как нельзя кстати.

Примечательно, что практически все платформы в ближайшем будущем получат хотя бы одну игру от Konami. При этом руководство компании не хочет опережать события и анонсировать кучу проектов для еще не появившихся PS3 или Wii, предпочитая снабжать своими играми более осязаемые платформы, в частности - хендхелды. Хотя и без демонстрации наработок для консолей следующего поколения тоже не обошлось - все-таки тот же MGS4 куда более ожидаем, чем поделки на эту тему для PSP.

В бой идут одни старики

Все, кто с нетерпением ожидает Metal Gear Solid 4, от прошедшей E3 получили как минимум пятнадцать минут удовольствия. Именно столько длится ролик, приготовленный для показа на стенде Konami. И если то видео, которое разработчики привозили осенью на TGS, было предназначено для демонстрации возможностей консоли, то в этот раз акцент был сделан на сюжетных перипетиях, отчего его ценность среди любителей выискивать детали, намеки и символы возросла еще больше.

Мы ожидали увидеть старика Снейка на службе у государства, не по годам бодрого и оптимистичного. Но Кодзима не был бы самим собой, если бы так примитивно представил героя. Великий шпион не просто постарел - он измотан бесконечной войной, бессмысленной гонкой, победители которой вряд ли будут выявлены в ближайшие годы. Ему осталось жить не более шести месяцев, и это время он должен потратить на то, чтобы хоть как-то изменить положение дел в насквозь прогнившем мире. Кодзима разыгрывает перед нами настоящую, до пугающего правдивую трагедию одного человека, который настолько переполнен скорбью и отчаянием, что даже готов пойти на самоубийство. Сомневаемся, что создатель так легко раскрыл все карты, но нельзя не согласиться - для легенды это был бы достойный конец.

На протяжении пятнадцати минут в кадре успевают промелькнуть почти все обещанные ранее персонажи - от нашего верного спутника Отакона до Наоми, которой, мы надеемся, будет отведена значимая роль в повествовании. Но всех затмил сменивший имидж Райден. Его сольная партия началась уже после титров: он в одиночку хладнокровно расправился с несколькими обновленными моделями Metal Gear при помощи катаны, в то время как сам великий Снейк несколькими минутами ранее был вынужден спасаться от них бегством. Не знаем, насколько далеко в своих акробатических трюках зайдет Райден непосредственно в игре, но заявления Кодзимы о том, что он приглянется многим люто ненавидевшим его геймерам, явно не беспочвенны.

Почерпнуть из видео какую-то конкретную информацию об особенностях геймплея не так просто, остается довольствоваться догадками. От идеи смены камуфляжей, по всей видимости, не откажутся, благо никаких проблем с реализмом в MGS4 не будет. Если вы помните, в



MGS4. Единственный, кто тут бодр и не подвержен унынию

MGS4. Нашинковать десяток танков для Райдена не было проблемой еще в конце MGS2

MGS4. Наш любимый скриншот - почувствуйте гордость за российский автопром!


MGS Portable Ops. Поиграть за Еву - мечта многих фанатов


MGS Portable Ops. Кто здесь?

Snake Eater создавалось впечатление, что герой возит за собой платяной шкаф, так как никакого другого способа сменить маскировку, кроме как переодеться, в шестидесятых годах не существовало. Теперь все просто: высокотехнологичный костюм Снейка позволяет ему слиться с местностью и дурить механических болванов.

Metal Gear Solid 4 - та игра, ради которой стоит ждать PS3. Она прекрасно выглядит, она проработана до мельчайших деталей, а кроме того, она полностью непредсказуема в плане сюжета. Пропустить финал (мы наивно надеемся, что у Кодзимы хватит решительности поставить жирную точку в этой истории) одного из лучших игровых сериалов будет непростительной ошибкой.

Помимо MGS4, студия Kojima Productions работает еще над двумя проектами для PSP в рамках этой вселенной. И если интерактивный комикс Digital Graphic Novel, повествующий о событиях первой части MGS, уже практически готов, то вот MGS Portable Ops - совершенно новая игра, и появится она не раньше зимы.

Возрадуйтесь те, кто уже не надеялся увидеть на хендхелдах настоящую игру про Снейка. Карточные баталии на время уступают место вполне привычному экшну, а сюжетная линия продолжает начатую в третьей части историю. Действие разворачивается через шесть лет после событий Snake Eater, когда великий воин, унаследовавший титул Биг Босса, основывает Foxhound. Далее все по плану: старые знакомые, заговоры и уже до боли знакомый нам игровой процесс. С той лишь разницей, что теперь возможно набирать себе команду, которой пока непонятно как управлять.

Чтобы задействовать возможности PSP на полную мощь, разработчики не поскупились и на мультиплеер, и на полноценную озвучку сюжетных сцен. Для портативной консоли это более чем достойные дополнения. Да и обещанный рассказ о трагедии Биг Босса интригует - мы ведь так мало знаем о великом предке нынешнего Снейка.

Привет лунатикам

Только серией MGS деятельность Kojima Productions не ограничивается: к зиме студия планирует выпустить игру Lunar Knights для Nintendo DS. Не стоит рассчитывать на какой-то принципиально новый проект, за обновленной концепцией скрывается все тот же Boktai, две части которого вышли на GBA. По всей видимости, изменений накопилось столько, что разработчики сочли нужным поменять и название, дабы не путать с оригинальной дилогией.

Самое главное нововведение - отсутствие датчика, определяющего степень освещенности. Логично рассудив, что постоянная необходимость ловить лучи солнца или выискивать просто светлое пространство серьезно ограничивает игрока, разработчики поместили светило прямо в DS. В то время как на нижнем экране разворачиваются основные события, на верхнем происходит смена дня и ночи.

Когда в виртуальном небе появится луна, это вовсе не означает, что игру нужно отложить до наступления светлого времени суток. Да, монстры могут стать сильней и агрессивней, но достаточно сменить персонажа, чтобы силы уравнялись. Дело в том, что в Lunar Knights два героя: темный мечник Лусиан и светлый стрелок Аарон, предпочитающий дистанционный бой с применением огнестрельного оружия. Один эффективнее в темное время суток, другой, соответственно, в светлое, правда, строгого ограничения не планируется и на многих локациях можно будет использовать как одного, так и другого.

Сами разработчики называют свой проект не иначе, как Action RPG, намекая на усиление ролевой составляющей. Увы, но даже если в игре появится прокачка или еще какие элементы, свойственные жанру, без качественного сюжета далеко не уйти. На этом фоне история


Lunar Knight


Lunar Knight

СНЕЙКА В МАССЫ

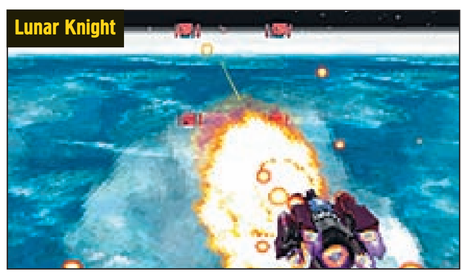


Помимо готовящихся трех игр, Снейк может засветиться в еще как минимум двух проектах. Прежде всего - в фильме по Metal Gear Solid, информация о котором появилась достаточно давно, а фанаты успели не раз и не два подобрать режиссера для экранизации шпионской саги. Но до сих пор все это были не более чем слухи. Официальное заявление о том, что Снейк переберется на большие экраны, сделал сам Кодзима, попутно отметив, что заветное режиссерское кресло точно не достанется Уве Боллу. Учитывая, что недавняя экранизация Silent Hill оказалась, по меньшей мере, неплохой, мы можем рассчитывать на грамотный подход к делу со стороны Konami и по отношению к MGS.

Пока же Кодзима повышает популярность своего персонажа, сплавив его по знакомству в забавный файтинг от Nintendo - Super Smash Bros. Brawl, который появится в следующем году на Wii. Разработчики уже успели склеить видеоролик с эффектным появлением Снейка, а в самой игре обещают сделать его особенным бойцом с отличной от всех техникой боя.


Castlevania

про отважных рыцарей, взявшихся истреблять вампиров ради свободы и счастья всего человечества, выглядит слишком примитивно. Впрочем, говорить о каком-то конкретном жанре применительно к этой игре вообще как-то неправильно: разработчики умудрились прикрутить к ней даже трехмерный космический шутер. Время от времени под контроль игрока переходит звездолет, управление которым осуществляется при помощи стилуса. Кстати, магические атаки, которых тут, несмотря на разнообразное оружие, тоже в избытке, осуществляются при помощи тачскрина.


Lunar Knight



Lunar Knight

Внешне игра мало чем отличается от предшественниц на GBA, разве что спецэффекты станут ярче да локации поразнообразнее. Ну и, конечно, появятся заставки, созданные аниматорами Studio 4°C. Но на данном этапе графические красоты не так важны. Главное - чтобы у разработчиков получилось грамотно соединить все нововведения (а ведь в планах еще и реализация смены погодных условий с непременным влиянием на прохождение некоторых локаций) в единый играбельный проект.

Истина в 2D

Как бы не мучили разработчики сериал Castlevania, как бы ни старались поместить строптивую игру в три измерения, все равно приходится возвращаться к проверенной годами концепции с двухмерным, но от этого еще более увлекательным игровым процессом. На этот раз Кодзи Игараси оставил все тщетные попытки по созданию клона Devil May Cry и просто анонсировал очередной эпизод вампирской саги для DS.

Действие игры с традиционно пафосным заголовком Portrait of Ruin происходит во время Второй мировой войны, но это не вносит никаких корректив в традиционный сюжет - зло приближается, его надо усмирить. Подсмотрев, как славно работает идея с двумя персонажами в Lunar Knights, разработчики решили, что их игра ничем не хуже, потому классическому борцу с вампирами в его нелегком пути будет помогать девушка с магическими способностями. Они смогут не только подменять друг друга на поле боя, но и проводить совместные разрушительные атаки.

Героям нужно будет не только пройти смертельным ураганом по казематам замка Дракулы, но и погонять мумий по пустыне и дорушить заброшенный европейский городишко. Локации нарисованы с традиционным вниманием к мелким деталям, а вот персонажи пока не впечатляют: разработчики отказались от неидеального, но терпимого анимешного арта Dawn of Sorrow в пользу достаточно примитивной, больше напоминающей американские мультфильмы техники рисования. Но это пока единственный минус, который вряд ли сможет повлиять на впечатления от игры.

Не страшно

Увы, но и на этой E3 разработчики не поделились никакой информацией о пятой части сериала. Продолжая хранить молчание, они попытались было отвести внимание геймеров интерактивным комиксом, как это делали товарищи из Kojima Productions, однако этот трюк не прошел, и пришлось анонсировать что-то посерьезнее. Это "что-то" скрывается за рабочим названием Silent Hill Origins, готовится к выходу на PSP и на данном этапе разработки ничем, кроме красивых картинок, похвастаться не может.



Silent Hill Origins. Арт создан для того, чтобы приводить фанатов в восторг

На словах же нам обещают историю обыкновенного водилы, который случайно попал в город, выполняя очередной рейс. Теперь ему предстоит выбраться из проклятого места, попутно выяснив, что за странные галлюцинации его преследуют. По сравнению с предыдущими частями, поменяться должно практически все - камера, управление, приевшиеся приемы, которыми авторы пытались запугать игроков. Появится возможность баррикадировать двери, из чего следует вывод, что монстры больше не будут покорно ждать, пока герой соизволит выйти из своего убежища. Неизменным останется лишь великолепие саундтрека за авторством Акиры Ямаоки.

Несмотря на красочные обещания, мы все же сомневаемся, что на портативной консоли можно сделать достойную игру в таком специфичном жанре. Одно дело - создавать просто высококачественный проект, и совсем другое - пугать с маленького экрана PSP. Мы продолжаем ждать анонса полноценной пятой части, хотя и за Origins будем пристально следить.

Бесконечное разнообразие

Все представленное выше - ключевые проекты, продолжения значимых серий, которые с нетерпением ожидаются фанатами. Но Konami представила гораздо больше интересных игр, лишь упомянув некоторые особенности или перечислив немногочисленные изменения, если речь идет о сиквелах. Все они наверняка попадут на страницы нашего журнала в виде полноценных превью, когда информации будет больше. Сейчас давайте только окинем взглядом, что готовят нам японцы в ближайший год.

Возрожденная классика, Bomberman, готовится покорять Xbox 360 и PSP. Оставшись по своей сути простой головоломкой, проект обрел кое-какой сюжет. Но мастерству работников Konami высасывать истории из пальца нужно восхищаться на примере Online Chess Kingdoms (PSP). Честное слово, умельцы, которые смогли сделать ремейк на шахматы, заслуживают похвалы.

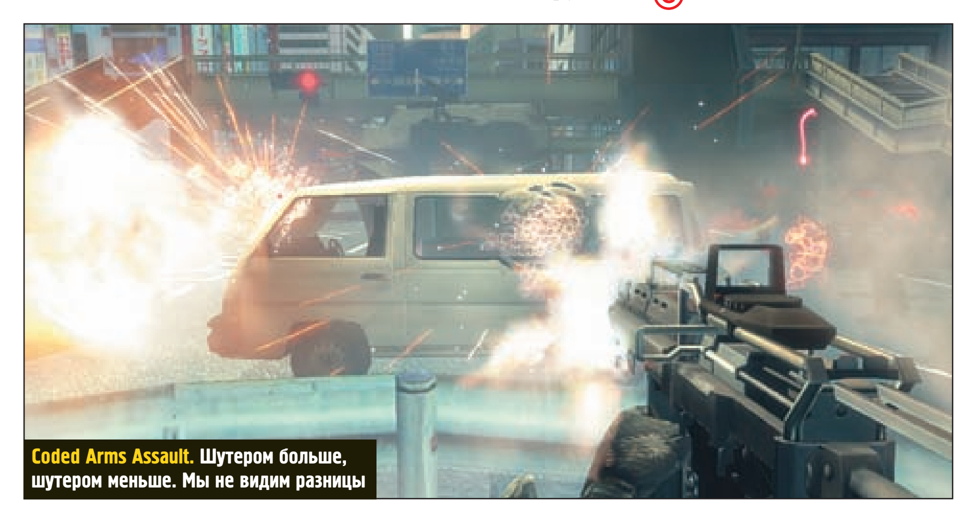
Для консолей нового поколения в Konami приготовили пока ничем не удивляющий шутер Coded Arms Assault (к слову, на PSP в следующем году появится уже вторая часть) для PS3, оживший комикс Hellboy, а для Wii - клон "пикминов". Чтобы Nintendo ни о чем не догадалась, маленьких колобушеобразных существ обозвали "элебитсами", и игру так же назвали - Elebits.

Стоит отметить и выход первого представителя в жанре виртуальных знакомств на PSP - игра Brooktown High: Senior Year повествует о чудесных школьных годах и молоденьких девушках. Остается только создать персонажа-красавца и отправиться охмурять самых доверчивых. У DS свой эксклюзив - Konami бессовестно пытается впарить Nintendo клон Nintendogs под названием GoPets. Интересно, когда уже руководство большой N заметит подставу?

Завершают наш обзор еще несколько сиквелов. Death, Jr. появится сразу в двух экземплярах - на PSP и DS, чтобы никого не обидеть. Ну и в преддверии Чемпионата мира по футболу мы просто не могли не отметить Winning Eleven: Pro Evolution Soccer 2007, который хоть и не радует длинным списком новшеств, зато дебютирует на Xbox 360, что должно положительно сказаться на внешности проекта.

Количество и качество

Что уж тут скрывать, игровая линейка Konami нам понравилась. Немалая заслуга в этом и студии Kojima Productions, и порадовавшего новым анонсом Кодзи Игараси, но нельзя не отметить, что все другие представленные проекты - высочайшего качества. Konami - компания не того масштаба, чтобы делать неиграбельные проекты, и даже ширпотреб у нее выглядит привлекательней, чем у многих других. ©



Coded Arms Assault. Шутером больше, шутером меньше. Мы не видим разницы

АВТОР
Евгений "DEziG" Закиров

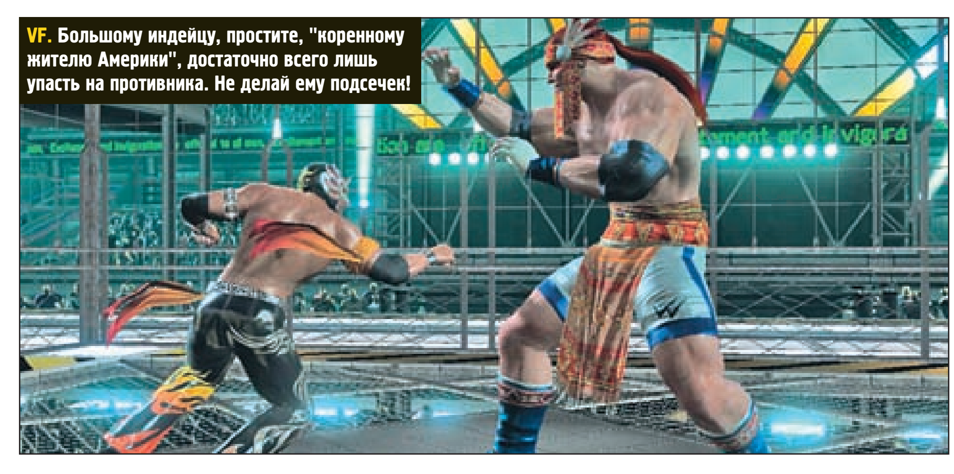
SEGA®

На E3 2006 SEGA показала немало интересных игр. Благодаря Virtua Fighter 5 всеожидаемая PlayStation 3 автоматически выигрывает несколько баллов у конкурентов. Однако, помимо проектов для консолей нового поколения, на стенде компании показывали несколько интересных игр для PS2. Например, Yakuza (что уже вышла в Японии и там известна под именем Ryu ga Gotoku) привлекла внимание любителей мафиозных разборок. Там же крутили трейлеры Phantasy Star Universe, в которой на данный момент больше одиночного режима, чем обещанного многопользовательского. Между делом промелькнул ремейк известнейшего брэнда Golden Axe в версии для PS3 и Xbox 360. В заключении был показан новый Sonic The Hedgehog - выглядит он, по меньшей мере, интригующе, но ничего конкретного о нем сказано не было. Первое, что бросается в глаза, - доступный для свободного исследования город Soleanna, который одинаково хорошо демонстрирует совершенство графического оформления и окончательный отход от канонов серии.

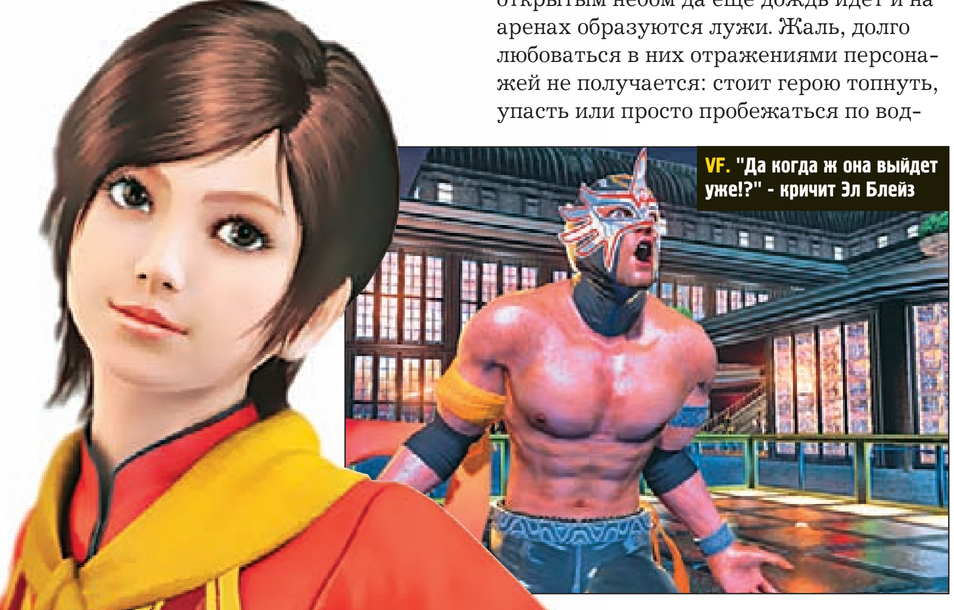
VIRTUA FIGHTER 5

Жанр	*Fighting*
Разработчик	*SEGA*
Платформа	*PlayStation 3*
Дата выхода	*Весна 2007*
Сайт	*www.sega.com*

Впечатления от трейлера Virtua Fighter 5 крайне противоречивы: не осветив толком ни одного аспекта игрового процесса, разработчики при этом показали его техническое совершенство. Ну, визуальная составляющая всегда была сильной стороной сериала, и никто за ее качество не переживал. Облик всех без исключения героев кажется практически идеальным: плавная анимация, детально воспроизведенные удары боевых стилей - все это было в постановочном ролике, поначалу принятом за CG-заставку.


VF. Большому индейцу, простите, "коренному жителю Америки", достаточно всего лишь упасть на противника. Не делай ему подсечек!

Разработчики графической оболочки Virtua Fighter! Ауу! Слышите ли вы нас? Вы молодцы. Нам все очень понравилось! Особенно когда действие происходит под открытым небом да еще дождь идет и на аренах образуются лужи. Жаль, долго любоваться в них отражениями персонажей не получается: стоит герою топнуть, упасть или просто пробежаться по водной глади, как в воздух поднимаются мириады капель.


VF. "Да когда ж она выйдет уже!?" - кричит Эл Блейз

По словам представителей SEGA, наравне с мощной визуальной составляющей будет и боевая система. Говоря о последней, отметим ряд упомянутых разработчиками, но так и не продемонстрированных на E3 особенностей. В частности, перехваты и уходы от выпадов противников осуществляются гораздо быстрее и не требуют особых ухищрений. Как следствие - поединки несколько потеряют в динамике, зато прибавят в технике.

На радость поклонникам в пятой части обещают представить семнадцать бойцов, из них два - новички. Эл Блейз (El Blaze) по традиции мексиканских рестлеров носит маску. И Элейн (Eileen) - шустрая девчонка, и стиль у нее соответствующий - Monkey Kung-Fu.

Каждый герой может быть переодет в альтернативные костюмы, хорошо загримирован и разукрашен пирсингом по всему телу, благо магазин и система поощрений за победы в игре никуда не пропали.


Chromehounds. Вся тактика заключается в использовании массовки. Чем больше "народу", тем безопаснее


Chromehounds. Урожай собран, осталось избавиться от гадких железных кротов и медведок

CHROMEHOUNDS

Жанр	*Tactical Shooter*
Разработчик	*FromSoftware*
Платформа	*Xbox 360*
Дата выхода	*Лето 2006*
Сайт	*www.sega.com*

Если руководителям трех наций доверить гигантские шагающие боевые машины, способные зараз выносить целые населенные пункты или повстанческие армии, политики обязательно захотят испытать новые игрушки. Как это будет происходить, нам расскажут разработчики FromSoftware уже в конце июня этого года.

Суть Chromehounds проста: сидящий в кабине чудо-робота (имя которому "Hound") игрок должен уничтожить всех противников на обширной карте или выполнить какое-то задание (например - уничтожить всех противников!). Сражаться придется преимущественно на открытых локациях, используя все доступные тактические хитрости и регулярно обращаясь за помощью к боевым товарищам. Мехи делятся на шесть категорий: Scout, Soldier, Defender, Sniper, Heavy Gunner и Tactics Commander. Фактически, это такой роботизированный Battlefield, где вместо маленьких солдат по карте гордо вышагивают боевые машины.

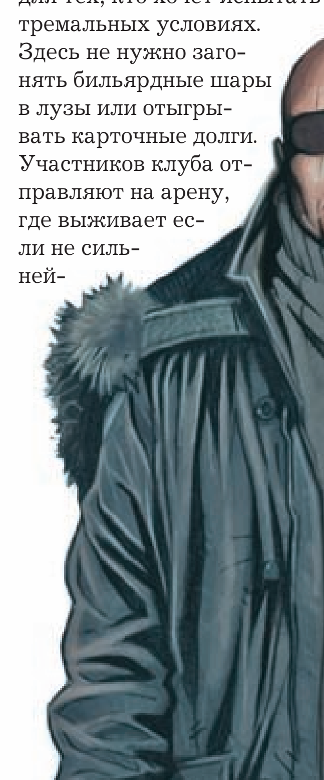
Игрокам придется пройти около 110 игровых зон и захватить наиболее важные стратегические точки. В перерывах между армейской службой можно подковать железного коня: доступно (если верить разработчикам) более миллиона деталей. Тюнинг сводится к отладке и установке новых пушек, защитных механизмов, смене окраски под местность и прочих "ненужностей". Если прибавить к этому возможность орать через Xbox Live на подчиненных (по десять человек с каждой стороны), получится чуть ли не идеальный командный экшн.


Chromehounds. Вынырнул за спиной противника - уже считай Сэм Фишер

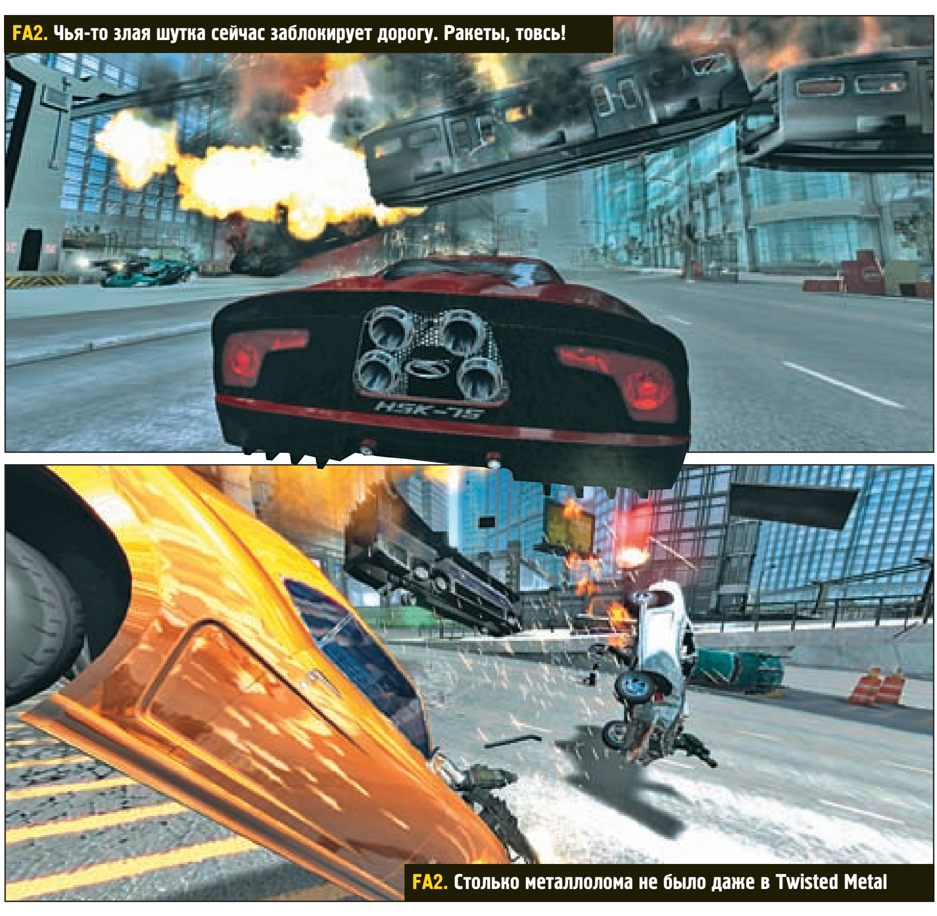
THE CLUB

Жанр	*FPS*
Разработчик	*Bizarre Creations*
Платформа	*PlayStation 3, Xbox 360*
Дата выхода	*Весна 2007*
Сайт	*www.bizarrecreations.com*

Клуб - это организация, объединяющая людей на основе общих интересов. Нет, это не большая танцевальная площадка и уж тем более не кружок любителей вышивать крестиком. Клуб - место для тех, кто хочет испытать себя в экстремальных условиях. Здесь не нужно загонять бильярдные шары в лузы или отыгрывать карточные долги. Участников клуба отправляют на арену, где выживает если не силь-
ней-




The Club


FA2. Чья-то злая шутка сейчас заблокирует дорогу. Ракеты, товсь!

FA2. Столько металлолома не было даже в Twisted Metal

ший, то самый быстрый, коварный и жестокий. В клубе не существует ограничений на оружие или насилие. В мире клуба есть только одно правило - убивать быстро и стильно.

По крайней мере, так отзываются о "Клубе" разработчики. Что же он представляет собой на самом деле, осталось загадкой - релиз намечен на 2007 год, а до того времени игра может еще трижды сменить концепцию.

FULL AUTO 2: BATTLELINES

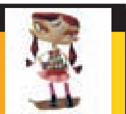
Жанр	*Driving/Shooter*
Разработчик	*Pseudo Interactive*
Платформа	*PlayStation 3*
Дата выхода	*Ноябрь 2006*
Сайт	*www.sega.com*

Старая, как мир, формула игрового процесса "выбрал машинку - поезжай крушить противников" живет и дышит полной грудью, что и продемонстрирует Full Auto 2: Battlelines. Гонка не скупится на новые идеи и в то же время сохранила достоинства первой части. Например, разрушаемые в реальном времени трассы: обрушив скалу, можно на какое-то время задержать противников или, проложив новый маршрут, существенно сократить себе путь.

В однопользовательском режиме нужно будет завоевать контроль над несчастным Staunton City, преодолев 20 локаций, если не сказать "арен", в шести городских районах. Игроку в помощь предоставлено 25 машин, каждая из которых, помимо скучных технических характеристик, отличается уникальными возможностями. Любого из железных монстров можно перекрасить и увешать двадцатью различными средствами массового уничтожения по вкусу. Впрочем, как вы сами догадались, это все вторично. Главное здесь - скорость и разрушения, о чем постоянно напоминает издатель.


Full Auto 2: Battlelines

АВТОР
Ольга КРАПИВЕНКО



CAPCOM®

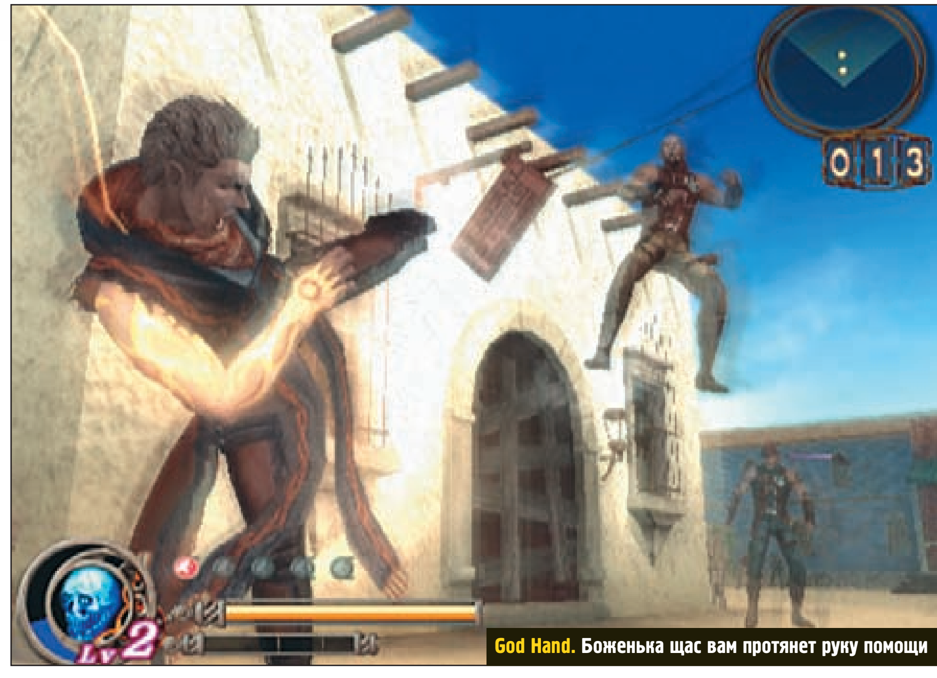
GOD HAND

Жанр	*Beat'em up*
Разработчик	*Clover Studio*
Дата выхода	*I квартал 2007*
Платформа	*PlayStation 2*
Сайт	*www.capcom-europe.com*

По сути God Hand - представитель почти вымершего жанра beat`em up - уличного мордобоя. Double Dragon, Final Fight, The Rage - помните ли вы эти имена? Не помните? Ну и ладно, усилиями разработчиков из Clover Studio открываем жанр заново.

В двух словах сюжетная завязка такова: гулял как-то парень по имени Джин по улицам и забрел в квартал, пользующийся дурной славой. Увидел, как несколько головорезов окружили молодую женщину, ну и решил вступиться. Неравный бой закончился тем, что противники избили героя до потери сознания, отрубили ему руку и оставили умирать на улице.

Придя в себя, Джин обнаружил, что рука на месте, а на теле нет ни единой царапины. Более того, он обрел сверхъестественные способности. В это же время город наводнили легионы демонов, чья цель - заполучить "Руку Бога", обладателем которой стал наш герой.



God Hand. Боженька щас вам протянет руку помощи

Принадлежность к жанру beat'em up проект оправдывает по полной программе: обстановка - по большей части трущобы, враги - поголовно уроды, мы - круты необычайно, а в арсенале присутствует порядка пятидесяти ударов. Во время схватки можно активно использовать различные подручные средства: трубы, бутылки, дубинки, ножи и прочее.

Судя по тому, что видели наши корреспонденты в будке Capcom на E3, ждет нас, в лучшем случае, неплохой экшн, над которым надо еще работать и работать. Благо время до заявленной даты релиза позволяет. А то повторит игра судьбу Final Fight: Streetwise - обидно будет.



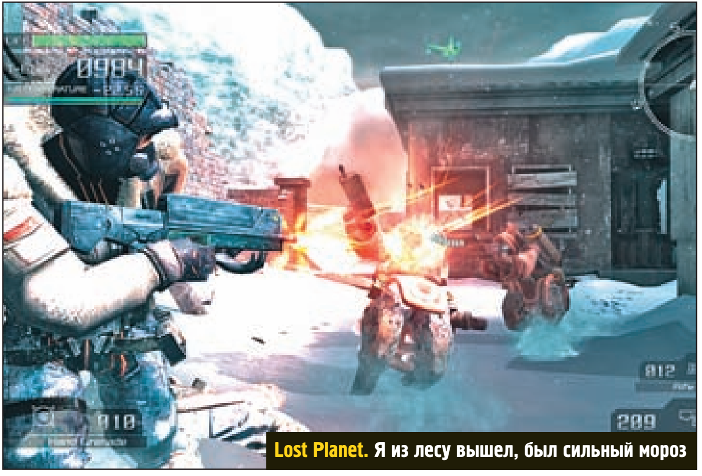
God Hand

LOST PLANET

Жанр	*Action*
Разработчик	*Capcom*
Дата выхода	*I квартал 2007 (Европа)*
Платформа	*Xbox 360*
Сайт	*www.capcom-europe.com*

Главным козырем компании Capcom на E3, безусловно, стал научно-фантастический экшн Lost Planet. Динамика этой игры набирает обороты постепенно. Начинается все с истории о попытке горстки людей выжить в сложных климатических условиях на скованной льдом планете и столкновении с инопланетными существами. Затем на сцену выходит корпорация NEVEC, чьи планы по уничтожению монстров одновременно ставят под угрозу существование людей. На этом фоне разворачивается личная драма одного из героев - пилота Уэйна, чей отец трагически погиб несколько лет назад.


Lost Planet


Lost Planet. Я из лесу вышел, был сильный мороз

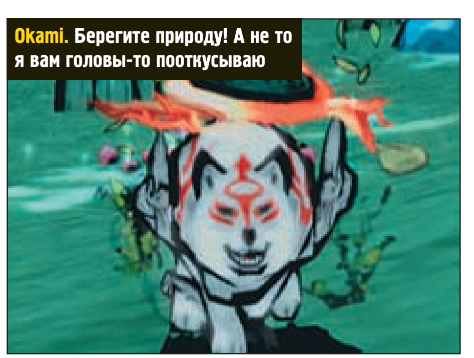

Lost Planet

Вымершие, скованные холодом и льдом города, безжизненные заснеженные ландшафты, боевые роботы, ожесточенные схватки между людьми и чудовищами (с жестким и натуралистичным истреблением первых), эпический размах действия, реалистичная графика - все это не может не приковать внимания. Для получения более подробной информации об этом потенциальном хите читайте Demo Test в разделе Preview.

OKAMI

Жанр	*Adventure*
Разработчик	*Clover Studio*
Дата выхода	*I квартал 2007 (Европа)*
Платформа	*PlayStation 2*
Сайт	*www.capcom-europe.com*

Список хитов для PlayStation 2 вскоре пополнится. Okami - это новое слово в жанре adventure, и надо сказать, довольно громкое. Помимо того, что игра выглядит как образчик средневековой японской живописи, она еще может похвастаться необычным игровым процессом. Например, авторы ввели такой инструмент, как "Небесная кисточка". С ее помощью можно не только эффективно противостоять врагам (например, нарисованные завитки преобразуются в порывы ветра, а чернильные пятна - в дымовую завесу, дезориентирующую противника на некоторое время), но и решать головоломки. "Небесная кисточка" позволяет изменять время суток, добираться до труднодоступных мест, срубая преграждающие путь деревья, а также рисуя тропинки и мостики. Согласитесь, весьма оригинально.


Okami. Берегите природу! А не то я вам головы-то пооткусываю

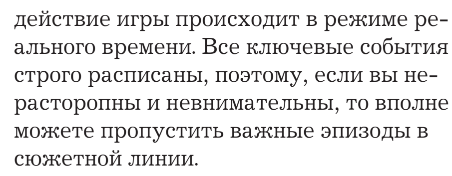
Okami - стильная и оригинальная адвентюра с массой дизайнерских находок, свежей и необычной концепцией. Мы не можем гарантировать, что она понравится абсолютно всем, но увидеть ее должен каждый.

DEAD RISING

Жанр	*Survival Horror*
Разработчик	*Capcom*
Дата выхода	*Август 2006*
Платформа	*Xbox 360*
Сайт	*www.capcom-europe.com*

Эта игра может послужить отличным пособием по грамотной обороне супермаркета. За 72 часа, которые предстоит провести в универмаге, осаждаемом тысячами голодных зомби, вам придется научиться эффективно использовать любые подручные средства в борьбе с умертвиями. Сооружать баррикады, снимать на камеру творящийся вокруг кошмар, помогать выбраться из этого ада немногочисленным выжившим, а также узнать, кто за всем этим беспределом стоит. Ведь смертоносный вирус не случайно поразил жителей городка Виллламейт с населением в 53 тыс. человек.

Среди наиболее интересных особенностей Dead Rising отметим, что действие игры происходит в режиме реального времени. Все ключевые события строго расписаны, поэтому, если вы нерасторопны и невнимательны, то вполне можете пропустить важные эпизоды в сюжетной линии.


DR. Глядя на главного героя, трудно сказать, кто представляет большую угрозу: он или зомби

Мы уже рассказывали о Dead Rising и могли рассказать еще многое, но во-первых, на диске вы найдете видеоинтервью с разработчиками, а во-вторых, уже и релиз не за горами. Отметим лишь, что при ближайшем рассмотрении это оказался достаточно нестандартный survival horror, хотя изначально проект и производил впечатление банального бескомпромиссного "мочилова". ©


Dead Rising

DR. Та-ак, ну и кто первым хочет сообщить им, что релиз PS3 отложен на ноябрь?



SNK PLAYMORE

Компания SNK - последний бастион 2D-хардкора - в этом году на E3 порадовала поклонников всего двумя новыми играми: King of Fighters Maximum Impact 2 и SNK vs Capcom Card Fighters DS. Конечно, основную долю внимания, в том числе и нашего, забрал новый KoF. Поэтому вы можете прочитать рецензию на японскую версию второй части трехмерного "Короля бойцов" уже в этом номере. Англоязычный релиз намечен на лето, так что ждать осталось недолго. Что касается остальных анонсов, то здесь мы имеем дело с переносом серии Metal Slug на разные платформы.



Не спрашивайте, что написано на карте, - сами не знаем

SNK vs Capcom Card Fighters DS

Жанр	*Strategy card fighting*
Разработчик	*SNK Playmore*
Платформа	*Nintendo DS*
Дата выхода	*Конец 2006*
Сайт	*www.snkplaymoreusa.com*

Новая часть "Карточного бойца" является эдакой эволюцией серии, появившейся в свое время на Neo Geo Pocket. Вскоре SNK предоставит владельцам DS возможность прикоснуться к классике хэндхелдов.

Принцип игры прост: используя карты с изображением знакомых героев в super deformed-стиле, игрок сойдется в поединке с себе подобными или с AI-противником. Раз уж мы имеем дело с карточной игрой, то без сбора собственной колоды обойтись не удастся. Благо будет из чего выбирать - в игре ожидается свыше 300 карт.

Разработчики обещают разнообразить стратегический геймплей RPG-элементами и специальными умениями для каждого героя. Как следует из названия, мы встретим персонажей не только из игр от SNK, но и от Capcom.

Пока что разработчики не спешат раскрывать все тонкости нового Card Fighters, и нам остается только догадываться, что это за кружочки на нижнем экране и как они влияют на ход игры.

Учитывая тот факт, что прошлые части серии на Neo Geo Pocket пользовались успехом у игроков всего мира, можно смело надеяться, что SNK не подведет и на этот раз.

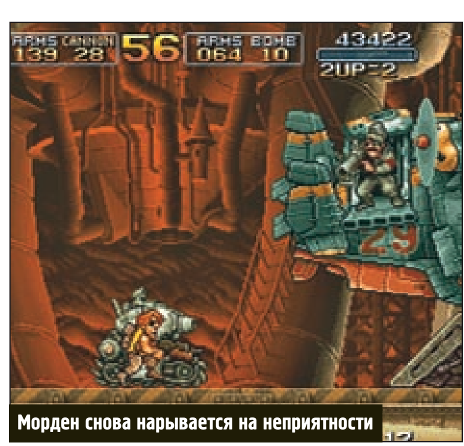
Metal Slug Anthology

Жанр	*Action*
Разработчик	*SNK Playmore*
Платформы	*PSP, Wii*
Дата выхода	*Конец 2006*
Сайт	*www.snkplaymoreusa.com*

В связи с десятилетием со дня рождения Metal Slug, SNK подготовила отличный подарок всем владельцам PSP и потенциальным покупателям новой консоли от Nintendo.

Metal Slug Anthology - это все игры серии (за исключением шестой) что называется "в одном флаконе". На UMD-диске разместились части с первой по пятую, включая Metal Slug X. Версия для PSP будет поддерживать Wi-Fi, благодаря чему разрушить планы коварного Мордена и пришельцев можно будет совместно с приятелем.

Что касается самих игр, то постоянные читатели нашего журнала могли подробно прочитать о них в мартовском номере "Консоли", где был дан полный обзор серии Metal Slug.



Морден снова нарывается на неприятности

Metal Slug

Жанр	*Action*
Разработчик	*SNK Playmore*
Платформа	*Game Boy Advance*
Дата выхода	*Конец 2006*
Сайт	*www.snkplaymoreusa.com*

На улице владельцев GBA, почти капитулировавшего перед натиском PSP и DS, тоже намечается праздник. Не такой пышный и масштабный, как у купивших хэндхелд от Sony и собирающихся приобрести новую приставку Nintendo, но все же праздник. SNK планирует выпустить первую часть Metal Slug'a для старика "продвинутого Game Boy'a". Учитывая возрастающий дефицит игр для этой портативной консоли, такая новость должна вселить хотя бы немного радости в сердца преданных фанатов GBA. Тем более, что Metal Slug - не самая плохая игра. ©



При переносе на GBA графика игры почти не пострадала


АВТОР
Максим МИШИН

SQUARE ENIX

А почему в вашем творчестве так много ремейков?

В последние годы компания Square Enix не стесняется обращаться к классике, даруя древним хитам жизнь то на мобильных телефонах, то на более мощных консолях. Собственно, до некоторых пор мы не видели ничего зазорного в том, что время от времени фанаты получали шанс пролить ностальгические слезы над очередной воскрешенной игрой. Вот только благое начинание со временем перерастает в прямо-таки маниакальное желание заполонить своими проектами все доступные платформы.

На прошедшей E3 компания Square Enix продемонстрировала, что чувство меры уже уступило место стремлению выпустить побольше проектов без лишних вложений. Подборка игр, которым было суждено удивить посетителей выставки, оказалась максимально предсказуемой, и те, кто ранее уже успел упрекнуть японцев в отсутствии оригинальности, получили полное право повторить свои слова. Глупо прямо сейчас ставить крест на Square Enix, однако поводов для радости действительно немного, особенно у западной публики.

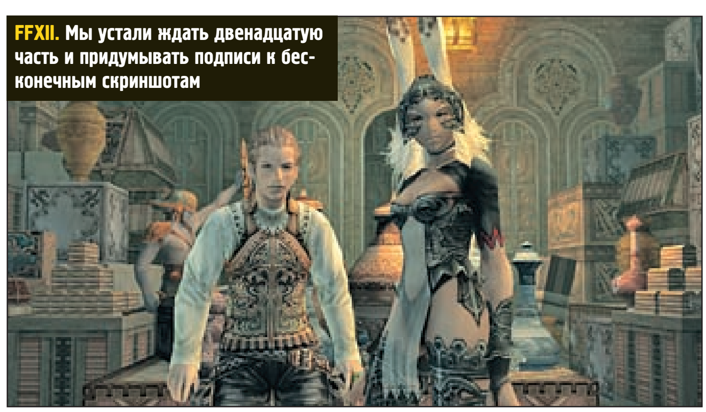
Опять нафантазировали

Хорошо, когда есть выбор, но, представив на E3 больше десятка разнообразных Final Fantasy, разработчики явно погорячились. Вместо того чтобы работать над одним проектом, создавать новую, продуманную боевую систему или полировать его внешний вид до блеска, как это было, скажем, с Final Fantasy XII (и которая, судя по отзывам поигравших в японскую версию, оказалась весьма качественной игрой), в Square Enix распыляются сразу на несколько более простых, если не сказать примитивных, проектов. Все бы ничего, но если раньше те же разработки для мобильников за пределы Японии не выбирались, то теперь издатель просто горит желанием поделиться своими успехами в этой области с англоязычными странами. Видимо, в этом и заключается обещанная новая политика в отношении американского (про европейский пока сложно что-то сказать) рынка - не радовать геймеров оперативной и качественной локализацией, скажем, Front Mission 5, а подбрасывать им ворох всевозможных Final Fantasy.

Впрочем, не все настолько плохо - лимит достойных игр еще не исчерпан до конца. В то время как японцы уже прошли и забыли двенадцатую часть Final Fantasy, западные геймеры продолжают терпеливо ожидать ее выхода на понятном языке. Состоится это знаменательное событие не раньше октября, а на выставку разработчики привезли играбельную демо-версию и очередное видео, дабы продемонстрировать первые успехи перевода с японского. Ну а мы, в свою очередь, не будем сейчас в красках расписывать все достоинства FFXII, так как за продолжительный период разработки успели перемыть ей все косточки и поделиться какими-то новыми подробностями уже не можем.

Зато про многострадальную Final Fantasy VII можно рассказывать много - на этот раз вниманию публики было представлено четыре проекта, развивающие сюжетную линию оригинала. Понимающим толк в качестве фанатам впору хвататься за голову и проклинать тот день, когда они заявили о безграничной любви к седьмой части сериала. Если фильм Advent Children - это подарок судьбы, настоящее пиршество для глаз и просто достойное послесловие достойной игры, то все готовящиеся игровые проекты - не более чем проходные безделушки.


Dirge of Cerberus FFVII. Преклоняюсь перед вашими актерскими способностями


FFXII. Мы устали ждать двенадцатую часть и придумывать подписи к бесконечным скриншотам


FFXII. Красное кровяное тельце!


Dirge of Cerberus FFVII. В заставках Винсент запредельно крут...

Dirge of Cerberus FFVII. Но в одиночку в этом мире не выжить

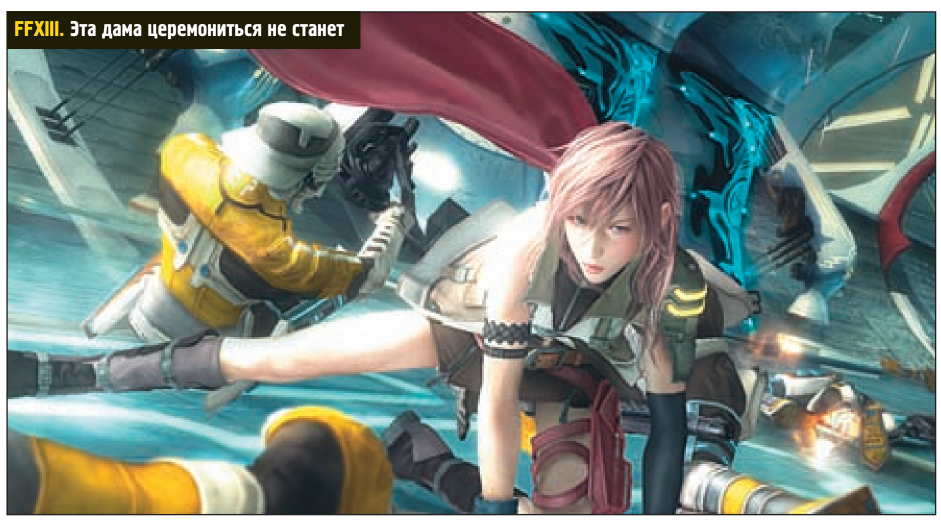
Это не рассуждения на пустом месте: та же Dirge of Cerberus уже вышла на территории Японии и получила в свой адрес достаточно сдержанные, а иногда и вовсе негативные отзывы. Шутер с Винсентом Валентайном страдает от дисбаланса и общей монотонности происходящего, которая даже фанатов со стажем, которым, кроме прыгающего героя любимой игры, ничего больше и не надо, заставляет зевать в ожидании очередной заставки. Собственно, ради них и стоит проходить игру, так как никакого другого стимула, ни сюжетного, ни геймплейного, практически нет. Поразмыслив, в Square Enix решили, что чего-то игре не хватает. А не хватает ей одной главы в повествовании, и это досадное упущение было немедленно исправлено проектом Dirge of Cerberus: Lost Episode для мобильников.

Новое поколение консолей также не осталось без внимания Square Enix: японцы анонсировали сразу две Final Fantasy XIII для PlayStation 3 (и еще одну тринадцатую часть - для мобильников). Как объяснили разработчики, две версии необходимы для того, чтобы продемонстрировать две разные точки зрения на сериал. Недаром одна из частей имеет в своем названии слово Versus - оно должно символизировать совершенно иной путь, которым пойдет продюсер Синдзи Хасимото со своей командой разработчиков. Увы, кроме того, что действие игры будет происходить в другом мире с другими персонажами, никоим образом не перекликаясь с просто Final Fantasy XIII, ничего об этом проекте неизвестно.

Зато первая часть, за которую отвечает продюсер Есинори Китасэ, лишенная всяких приписок, была продемонстрирована посетителям выставки в виде небольшого ролика. В нем безымянная девушка с суровым видом отрабатывала выученные по фильму "Матрица" или подсмотренные у Данте приемы на толпе беспомощных врагов. В Square Enix явно еще не отошли от Advent Children, поэтому чувствуется такой перекос в сторону акробатики и наплевательского отношения к большинству законов физики. Орудует барышня двумя пистолетами, но не чурается и ближнего боя с применением холодного оружия. По всему видно, что тактические изощрения в Final Fantasy постепенно уходят в прошлое - теперь на первое место ставят динамичные, зрелищные поединки. Не стоит заранее радоваться - это всего лишь первый ролик, который больше демонстрирует возможности движка, чем рассказывает о сюжете. Хотя Square Enix особо не старается окутать свои проекты какой-то тайной, вполне может оказаться, что вовсе не эта дамочка окажется главным персонажем.

Рассказ о Final Fantasy был бы неполным, если бы мы не упомянули игры для хендхелдов. В настоящее время Square Enix готовит еще один проект по Final Fantasy VII - Crisis Core. Увы, о нем до сих пор очень мало информации, и сложно сказать что-то, кроме того, что этот приквел к оригинальной игре появится на PSP в августе нынешнего года. Те, кто внимательно следит за ходом повествования, к данному моменту насчитают только три FFVII из обещанных четырех. По-


FFVII Crisis Core


FFXIII. Эта дама церемониться не станет

ХЕНДХЕЛДЫ - НА СВАЛКУ



Before Crisis FFVII

Мы не имеем привычки считать чужие деньги, но в данном случае достаточно лишь окинуть взглядом японский рынок игр для мобильных телефонов, чтобы понять причину такой популярности этой платформы у тамошних крупных издателей. Понятно, что у них и аппараты помощнее, и игры посолиднее, а в той же России непритязательным геймерам, кроме тетриса, ничего для счастья и не нужно. Но и наш рынок постепенно растет и приносит кое-какую прибыль. Правда, аналитики предсказывают, что долго это не продлится и в скором времени примитивными поделками народ не заманишь. Так что придется подтягиваться к японским коллегам, насколько это возможно, и разворачивать рекламные акции в поддержку уже более продвинутых игр.





FFIII. Если бы не чокобо, мы бы и не признали в этой игре Final Fantasy

следней является Before Crisis для мобильников, но в силу специфики платформы она практически не представляет никакого интереса.

Обладатели GBA будут обрадованы ремейками пятой и шестой частей Final Fantasy. Причем простым портированием дело не ограничится: разработчики хотят порадовать игроков новыми подземельями, а в FFV даже обещают расширить список профессий. Ну и, конечно, Final Fantasy III для DS, которую можно ожидать к осени. Все-таки первый раз игра официально появляется за пределами Японии, да еще полностью сменив внешность. Трехмерная графика на хендхелде Nintendo пусть и смотрится несколько коряво, но на самом деле немногим уступает проектам для первой PlayStation. Хотя такими сравнениями сейчас уже вряд ли кого удивишь и на выставке игра не пользовалась бешенной популярностью.

Валькирии возвращаются

Совсем недавно в Square Enix вспомнили, что есть у них один старый проект, который так и не получил продолжения на консолях нынешнего поколения. Речь идет о Valkyrie Profile, красивой и достаточно оригинальной игре для первой PlayStation. Осознав, сколько компания теряет, оставляя студию Tri-Ace без работы, руководство тут же поручило состряпать парочку проектов на заданную тему. В результате чего на PS2 нас ждет приквел Valkyrie Profile 2: Silmeria, а на PSP - ремейк оригинала с подзаголовком Lenneth.

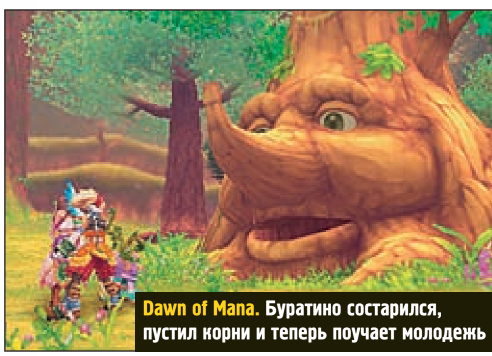
Как и положено добропорядочной классике, на портативной консоли от Sony мы обнаружим бережно перенесенную игру, даже в наше время способную удивить графическим оформлением и динамичной боевой системой. Изменения в данном случае коснулись лишь заставок и

Valkyrie Profile 2. Экзорцисты за работой. Нежить беспомощно топчется в углу


Valkyrie Profile 2. PS2 еще многое может. Ну чем не Oblivion?




Dawn of Mana. Либо монстры сбежали из Viva Pinata, либо препараты дизайнеров оказались идентичными


Dawn of Mana. Буратино состарился, пустил корни и теперь поучает молодежь

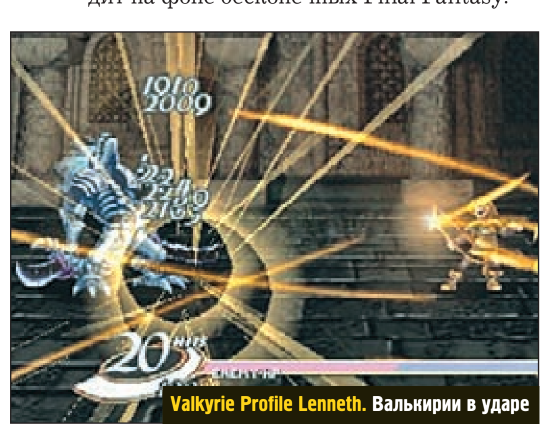
звукового сопровождения, подтянутого под возможности PSP.

Новая часть для PS2 повествует об изгнанной Одином валькирии, которая поселилась в теле молодой принцессы. Эта игра тоже в своем роде дань уважения достойному оригиналу: персонажи сменили спрайты на полигоны, но игровой процесс остался практически не тронутым. Битвы происходят уже в полном 3D, однако механика очень напоминает то, что мы видели на первой PlayStation. Разве что появился некоторый тактический простор, например, возможность разделить команду и провести более мощную атаку. На данном этапе впечатления от игры исключительно положительные, уж больно живо она выглядит на фоне бесконечных Final Fantasy.

Манна небесная

Чувства не менее приятные вызывают два представителя серии Seiken Densetsu. Это Dawn of Mana для PlayStation 2 и Children of Mana для Nintendo DS. PS2-версия - первый шаг в трехмерность, и шаг достаточно уверенный. Узнаваемый графический стиль, красочных мир и забавные населяющие его монстры. По игровой механике это классическая Action RPG, где залог успеха - частота, с которой вы жмете на кнопку атаки. Ну и без магии в игре, у которой в названии есть слово Mana, понятно, дело не обойдется. Мальчик научится владеть древним мечом, девушка станет богиней, а сюжетные ходы, которые мы видел уже сотню раз в JRPG, повторятся вновь. Но это не помешает занести игру в список ожидаемых, пусть она и находится только на ранней стадии разработки.

О важности Children of Mana для DS говорит хотя бы тот факт, что Nintendo сама будет выступать в роли издателя. Square Enix нужно лишь реализовать все задумки на достойном уровне. Игра не отличается кардинально от своего предшественника, Sword of Mana на GBA, так что проблем возникнуть не должно. Версия на E3 демонстрировала пестрый, но, в отличие от Dawn of Mana, все еще двухмерный мир, полный всевозможной живности, которую персонаж активно истреблял. При этом лохматый герой таскал сразу два вида оружия: монстриков помельче колол мечом в пушистое брюшко, а толстокожих глушил молотом. Кидался магией и даже призывал в помощь что-то такое волшебное. Несмотря на возможности тачскрина, классическое круговое меню не исчезло - видимо, разработчики считают, что в бою оно удобнее, нежели судорожное тыканье стилусом, и геймерам со стажем не придется переучиваться. Обещают и использование мультиплеерных возможностей DS как для кооперативного прохождения, так и для того, чтобы выяснить, кто из четырех играющих круче.


Valkyrie Profile Lenneth. Валькирии в ударе


Children of Mana. Дальний родственник нашего Горыныча



Dragon Quest Heroes: Rocket Slime. Если синюю кляксу разозлить, врагам мало не покажется







Реактивная капля

Замыкают наш отчет две игры (интересно, хоть какие-то проекты еще разрабатывают в единичном экземпляре?), носящие уважаемое название Dragon Quest. Примечательно, что RPG с неподъемным названием Dragon Quest Swords: The Masked Queen and the Tower of Mirrors делают для Wii. Жаль только, что публике представили лишь несколько секунд видео, составить по которым даже самое общее впечатление не получится.

Зато Dragon Quest Heroes: Rocket Slime для DS был представлен играбельной демо-версией, которая раскрыла некоторые подробности игрового процесса. Большую часть времени Слайм прыгает по локациям в поисках похищенных друзей, попутно решая несложные головоломки. Продемонстрировали на E3 и изюминку игрового процесса - битвы танков. На нижнем экране герой заряжает пушки всеми подручными снарядами (ядра, камни, все, что можно затолкать в ствол и выстрелить), а на верхней разворачивается эпическое сражение двух боевых машин. Игра несложная, не требует изнуряющей прокачки, как обычные номерные Dragon Quest, но от этого не становится менее увлекательной.



Мы недовольны

Количество, как известно, часто противопоставляют качеству. Несмотря на то, что некоторые игры от Square Enix все еще способны вызывать интерес, а про другие слишком мало известно, чтобы записывать их сразу в аутсайдеры, перед нами достаточно унылая картина. Кто-то может вспомнить, как много увлекательных ролевых игр вышли из недр Square и Enix, когда они работали отдельно друг от друга. Понятно, что рынок диктует свои условия, но тот же Atlus не боится выпускать смелые, оригинальные игры. Надеемся, что к осенней TGS основной разработчик JRPG представит что-то, помимо бесконечных ремейков и сиквелов. ©

ДЕНЬГИ РЕШАЮТ ВСЕ

Осенью, с приходом PS3 и Wii, нынешнее поколение консолей будет считаться окончательно устаревшим, что дает нам повод подвести предварительные итоги работы Square Enix за последнюю пятилетку. И итоги, с нашей точки зрения, неутешительные. Компания переживает не лучшие времена, ее доходы несколько далеки от ожидаемых, и даже такие хиты, как FFXII и Kingdom Hearts II, не в силах исправить положение. Налицо нехватка оригинальных идей, неэффективная работа внутренних студий (та же Tri-Ace до новой Valkyrie Profile состряпала бредовую по сюжету Star Ocean: Till the End of Time и незамысловатую Radiata Stories) и крайнее нежелание рождать принципиально новые проекты. Уход Сакагути тоже не мог не сказаться, причем можно долго рассуждать о том, что мастер растерял свой талант, но если у него что-то получится на Xbox 360, то для Square Enix это будет ощутимым ударом по самолюбию.

Не совсем понятна и чехарда с продюсерами FFXII: после своего якобы добровольного ухода Ясуми Мацуно как-то пропал из виду. Печально, что сейчас мастер не имеет возможности делать то, что у него получается лучше всего, - TRPG. Лицензия на Ogre Battle Saga по-прежнему лежит нетронутая, о новой, нормальной (подчеркиваем, нормальной, а не инфантильной поделке для GBA) Final Fantasy Tactics речи тоже не идет.

Не стесняясь заниматься откровенно бюджетными проектами (Fullmetal Alchemist и та же Radiata Stories), компания ищет спасения на рынке мобильных игр и в онлайновом секторе. Как подтверждение этих слов - недавний анонс MMORPG для PS3 и PC, которая пока не имеет названия. Надеемся, что кризис все же будет преодолен, причем за счет двух вышеназванных направлений, в противном случае упрощенные игры могут еще больше навредить и статусу, и финансовому состоянию.

АВТОР
Алексей "[k8]" КОЧЕРОВ


Tekken 6



TEKKEN 6

Жанр	*Fighting*
Разработчик	*Namco*
Платформа	*PlayStation 3*
Сайт	*www.tekken-official.jp*

Tekken 6. Оригинальный способ познакомиться с девушкой

Несомненно, ни Tales of the Abyss, ни Xenosaga 3, ни новый Ridge Racer не смогут заинтересовать игроков так, как это сможет сделать Tekken 6. Новая часть сверхпопулярного чемпионата King of Iron Fist возможно будет одним из самых весомых доводов потратить шестьсот баксов на PS3.

Что нас ждет? Во-первых, знакомые по предыдущим частям бойцы. Из старых "новых" героев - молоденькая девушка Лили и спецназовец "фром мазер Раша" Драгунов (поиграть за них можно было в аркадном варианте Tekken 5: Dark Resurrection). С сюжетом пока полная непонятка. Видимо, история опять будет вертеться вокруг семейки (а заодно и мегакорпорации) Мисима, но в каком направлении на этот раз - знают только кудесники из Namco.

Во-вторых, хочется верить, что вычищенная до блеска боевая система не особо пострадает при переходе на новый движок, и разработчики учтут промахи, допущенные при создании Tekken 5 (в основном больше всего нареканий вызвали так называемые "глитч/джастфрейм гарантированные удары" и слишком продолжительные "джаглы").

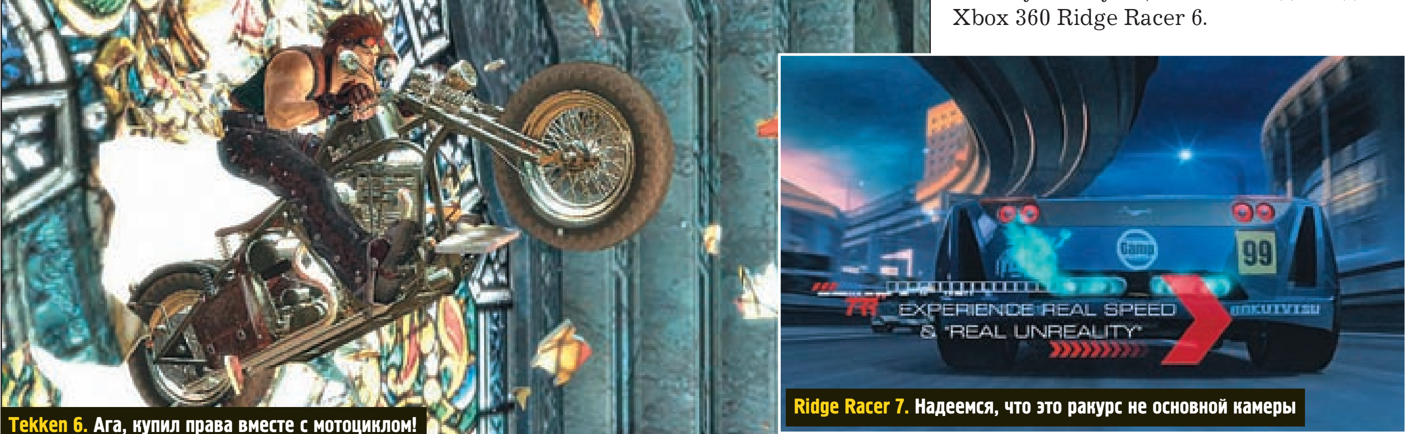
И, наконец, третьим пунктом идет новая графическая оболочка, которая выглядит привлекательно, но не более того. От мощностей PS3 ждешь более впечатляющего визуального лоска. Пока что Tekken 6 выглядит не лучше, чем Dead or Alive 4.

Namco также презентовала практически законченный Tekken: Dark Resurrection для PSP, превью которого вы могли прочитать в предыдущем номере "Консоли".

RIDGE RACER 7

Жанр	*Racing*
Разработчик	*Namco*
Платформа	*PlayStation 3*
Сайт	*www.namco-ch.net/ridgeracer7*

Серия Ridge Racer продолжает плодотворно почковаться. На этот раз игра появилась в списке launch title'ов новой консоли от Sony. Преподносится RR7 аж как "новое начало" серии. Подзаголовок игры носит название "Vision 2010", давая понять игрокам, что их ждут футуристические концепт-кары и не менее футуристические гоночные треки. На текущий момент довольно сложно сказать что-то о графике, но мы ожидаем картинку как минимум не хуже, чем в вышедшей для Xbox 360 Ridge Racer 6.



Tekken 6. Ага, купил права вместе с мотоциклом!

Ridge Racer 7. Надеемся, что это ракурс не основной камеры



Mobile Ops: The One Year War



Mobile Ops: The One Year War

MOBILE OPS: THE ONE YEAR WAR

Жанр	*Action*
Разработчик	*Bandai, Dimps Corporation, Dream Execution*
Платформа	*Xbox 360*
Сайт	*www.bandaigames.com*

Так уж получилось, что за пределами Японии аудитория довольно слабо знакома со вселенной сериала Gundam. Хоть немного исправить текущее положение призвана Mobile Ops для Xbox 360.

Вселенная Gundam построена на огромном количестве анимешек. Главная фишка - гигантские боевые роботы, основное оружие в мире будущего. Сериал более чем популярен у себя на родине, о чем прямо свидетельствуют тонны разнообразного мерчандайза, а также огромное количество игр, вышедших практически на всех платформах, включая аркадные автоматы.

Вернемся к текущему проекту. К сожалению, на сегодняшний день игра не особо впечатляет. Возможность побывать как простым пехотинцем, так и пилотом гигантского меха, конечно, интересна, но вот вид из-за плеча персонажа (или меха) немного пугает. Или уж сделайте полноценный FPS, или не мучайте велосипед и доведите до ума поведение камеры. Не впечатляет детализация уровней. Большая равнина, утыканная однотипными елками и приправленная редкими строениями, - неужели это все, на что способны разработчики?

Вообще нам интересен только один вопрос: выдержит ли игра конкуренцию с Chromehounds от SEGA или затеряется в тени перспективного меха-экшна? На текущий момент, второй вариант более вероятен.

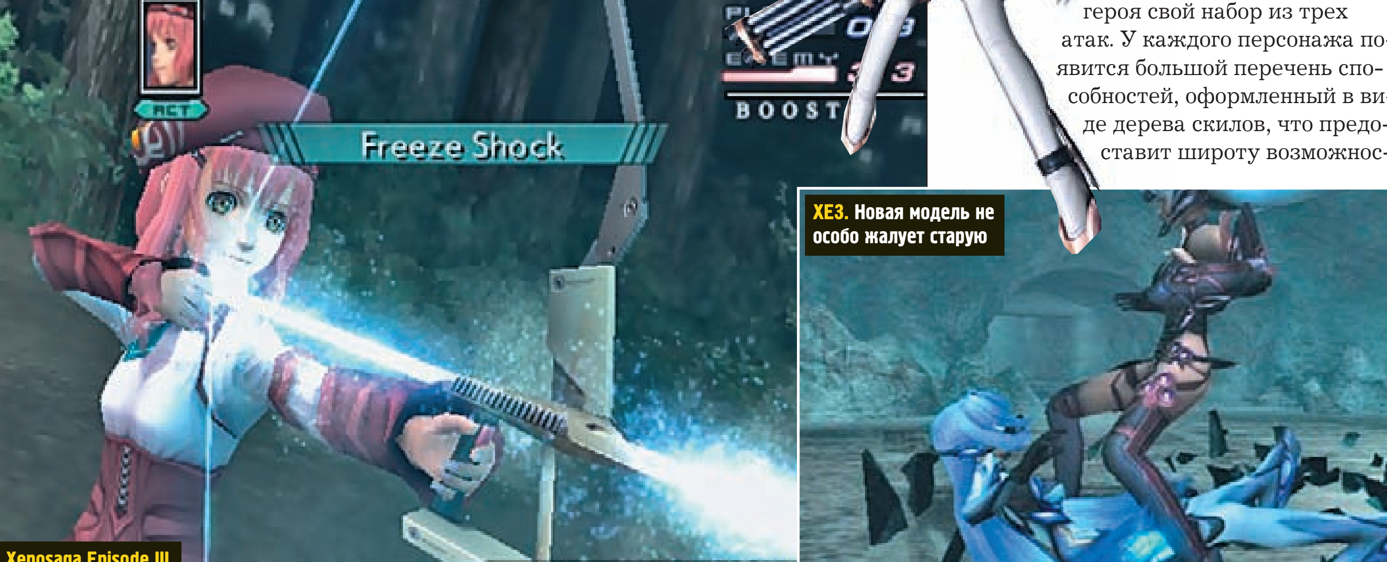
XENOSAGA EPISODE III: ALSO SPRACH ZARATHUSTRA

Жанр	*JRPG*
Издатель	*Namco Bandai Games*
Разработчик	*Monolith soft*
Платформа	*PlayStation 2*
Сайт	*www.namco-ch.net/xenosaga3*

На выставке была предоставлена играбельная демо-версия последнего эпизода Xenosaga, к которой, честно говоря, большая часть геймеров относится с опаской: великолепная первая часть получила посредственное продолжение, сдобренное неудачной озвучкой. Авторы обещают, что не повторят ошибки, и надежности ради используют лучшие, по их мнению, идеи из предыдущих частей, не забывая и о нововведениях.

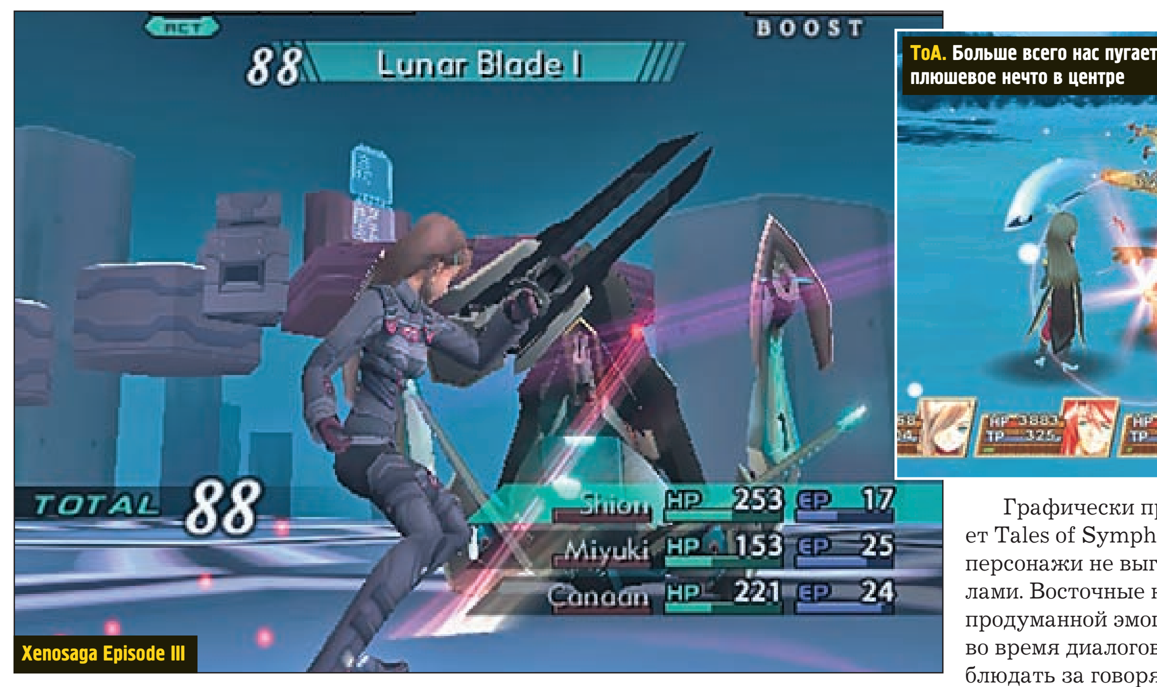
После событий второй части прошел год. Сион Узуки оставляет работу в компании Vector Industries, чтобы окончательно разобраться со всеми загадками и попутно покончить с нашествием Gnosis. Одновременно этому в лабораториях самой корпорации происходит создание нового андроида T-elos, сила которого будет в несколько раз превышать силу KOS-MOS. История подходит к концу, так что можно приготовиться к продолжительным видеороликам, которыми и без того славилась серия. Общая продолжительность видео будет равна часам этак восьми.

Изменения коснулись в основном головоломок, боевой и ролевой систем. В боях исчезли зоны попадания по врагу, но вернулись обычные и tech-приемы. Спецудары двумя персонажами (Double) ушли в небытие, теперь у каждого героя свой набор из трех атак. У каждого персонажа появится большой перечень способностей, оформленный в виде дерева скилов, что предоставит широту возможнос-



Xenosaga Episode III

XE3. Новая модель не особо жалует старую



Xenosaga Episode III

ToA. Больше всего нас пугает плюшевое нечто в центре

тей и свободу в создании идеальных бойцов. Головоломки (проклятье второй части) в игре остались, но, похоже, они стали более логичными.

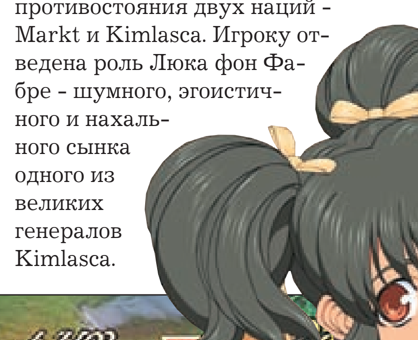
Несмотря на разочарование, которое испытали многие игроки от Xenosaga Episode II, финал серии предстает в очень выгодном свете. Во многом благодаря улучшенной графике и игровому процессу. Ну и узнать, чем же все дело закончится тоже интересно. Главное, чтобы вслед за японцами в грязь лицом не ударили американцы, ответственные за озвучивание персонажей.

TALES OF THE ABYSS

Жанр	*RPG*
Разработчик	*Namco Bandai Games*
Платформа	*PlayStation 2*
Сайт	*www.namco-ch.net/talesoftheabyss*

Пиар-служба Namco Bandai утверждает, что выход Tales of the Abyss приурочен к десятилетию серии Tales of (напомним, первая Tales of Phantasia вышла на консоли Super Famicom в 1995 году). На самом деле Tales of the Abyss вышла в Японии еще в прошлом году, но пресс-службе - ей виднее.

Сюжет новой части вертится вокруг противостояния двух наций - Markt и Kimlasca. Игроку отведена роль Люка фон Фабре - шумного, эгоистичного и нахального сынка одного из великих генералов Kimlasca.



Графически проект сильно напоминает Tales of Symphonia, правда теперь персонажи не выглядят красивыми куклами. Восточные коллеги восхищаются продуманной эмоциональной системой: во время диалогов вам не придется наблюдать за говорящими поленьями.

Боевая система традиционна для серии, за исключением того, что бои теперь происходят в трех измерениях - раньше поединки протекали в 2D.

.HACK//G.U. VOL. 1: REBIRTH

Жанр	*JRPG*
Разработчик	*CyberConnect 2*
Платформа	*PlayStation 2*
Сайт	*www.cyberconnect2.jp*

Еще один проект на базе одноименного аниме-сериала. По-хорошему, только хардкорные игроки смогут насладиться .hack//G.U. Vol. 1: Rebirth. А все почему? Да потому, что сюжет этой трилогии (параллельно ведется разработка сразу трех частей - они выйдут друг за другой) переплетаются с четырьмя предыдущими частями (.hack//Infection, Mutation, Outbreak и Quarantine), которые в свою очередь тесно взаимосвязаны с сериалом .hack//Secret of the Twilight Bracelet.

Вселенная .hack довольно необычна. .hack это игра в игре, а точнее MMORPG в игре. Реальный игрок получает свое альтер эго в виде игрока виртуального, который уже в свою очередь играет персонажем в многопользовательской онлайновой RPG.

События, описываемые в .hack//G.U. Vol. 1: Rebirth происходят спустя семь лет после .hack//Quarantine. Сервер "Мир" рухнул, и систему перезагрузили. В новом "Мире" очень быстро стали развиваться плеркиллеры (PK, пользователи, цель которых - убийство других игроков). Главный герой был атакован группой PK'шников, но выжил, после чего поклялся задавись PK в "Мире" как явление. За что и прослыл самым жестоким убийцей на сервере.



Tales of the Abyss


.hack//G.U. Vol. 1: Rebirth. Сейчас я вам устрою "Хостел"!


.hack//G.U. Vol. 1: Rebirth

Главным минусом предыдущих частей была довольно скучная, вялотекущая сюжетная линия и очень бедная графическая составляющая. Новый .hack обещает исправиться, стать красивее и интереснее.

NARUTO: ULTIMATE NINJA

Жанр	*Fighting*
Разработчик	*CyberConnect 2*
Платформа	*PlayStation 2*
Сайт	*www.cyberconnect2.jp*

Naruto: Ultimate Ninja - ни что иное, как издание для американского рынка первой части файтинга Naruto: Narutimate Hero. Игра основана на первом сезоне аниме-сериала с одноименным названием.

Для тех, кто не знаком с сериалом поясним: Наруто - сорванец, большой любитель вкусно поесть, а также побезобразничать. Живет он в секретной деревне ниндзя. Вместе с другими детьми постигает основы искусства, чтобы в дальнейшем стать одним из достойнейших отпрысков своего клана.

Особенность боевой системы в том, что в битвах используются двухуровневые арены, а персонажи (полностью соответствующие своим прототипам из аниме) помимо стандартного для файтингов набора атак также могут задействовать трехуровневые суперудары.

Единственное что пугает в Naruto: Ultimate Ninja - это жуткая американская озвучка. Поверьте на слово, оригинал в десятки раз милее.




Naruto. Сюжетные диалоги оформлены в виде комиксов



Naruto. Ходить по воде? Как суси стрескать

MOTOGP 4

Жанр	*Racing*
Разработчик	*Namco Bandai Games*
Платформа	*PlayStation 2*
Сайт	*www.motogp-game.com*

Долгожданный долгострой от Namco (на Xbox 360 выходит MotoGP уже под номером 6, между прочим) наконец увидит свет в этом году. Любителей двухколесных коней ждет сезон 2004 года, скопированный с реального MotoGP. Естественно, в нем присутствуют все треки, а также гонщики, участвовавшие в этом соревновании.

Основное отличие от японской версии (которая вышла больше года назад) - сетевой режим, поддерживающий до восьми игроков. Меню изобилует большим количеством настроек для онлайна, начиная с таких простых опций, как количество кругов на трассе и заканчивая уровнем реалистичности управления мотоциклом. Разработчики также обещают "безлаговый" коннект. К сожалению, наши игроки, лишенные радости сетевого сервиса, смогут насладиться только режимом split-screen.

Мотопарк поражает разнообразием моделей. Доступны как машины в 125 лошадей, так и настоящие железные монстры, для которых 900 лошадей - не предел мощности.



MotoGP 4



The Fast and The Furious



The Fast and The Furious

THE FAST AND THE FURIOUS

Жанр	*Racing*
Разработчик	*Eutechnyx*
Платформа	*PlayStation 2, PSP*
Сайт	*www.eutechnyx.com*

Игра построена на третьей части фильма The Fast and The Furious: Tokyo Drift (в российском прокате "Форсаж"), рассказывающего о нелегкой жизни стрит-рейсеров. Скорее всего, нас ожидает очередной Need for Speed: Underground, основное отличие которого в том, что в игре скопирован не американский,ы а японский мегаполис. Из прочих нововведений - система миссий, ночные гонки, более 120 лицензированных автомобилей и более 300 различных запчастей, которыми можно обвешать несчастное авто. В качестве бонуса фанаты Namco могут повесить на машину символику Pac-Man`a или Soulcalibur.

Несомненно, next-gen и - это здорово и интересно, но проекты, которые Namco показала для портативных консолях тоже не безынтересны.

PSP

Tekken: Dark Resurrection - самый перспективный файтинг для PSP на текущий момент. Боевая система, а также персонажи скопированы с последней части игры на аркадных автоматах. Специально для PSP версии были разработаны несколько новых арен и шикарный вступительный ролик.

The Legend of Heroes II: Prophecy of the Moonlight Witch - продолжение одной из самых миловидных JRPG для PSP. В одном из номеров "Консоли" мы уже упоминали о том, что в Японии существуют три игры этой серии. Нас ждет перевод второй части.



The Fast and The Furious. Ночной Токио действительно так безлюден?



Ace Combat X



Bounty Hounds. Ого, сколько экспы прибежало!



Tekken; Dark Resurrection. Ну и что, что я пьян?



В action/RPG Bounty Hounds, игроку придется вступить в схватку с полчищами инопланетных тварей, которые решили покуситься на миры, занятые человечеством. Арсенал обещан обширный: более 300 видов стволов, а также 50 единиц защитного оборудования.

Ace Combat X: Skies of Deception (рабочее название) - новая часть популярной серии, создаваемая эксклюзивно для PSP. Игра находится на ранней стадии разработки, поэтому что-то конкретное сказать сложно. Но уже сейчас можно полюбоваться приличной графикой на скринах.

NINTENDO DS

Представлен всего двумя проектами: Point Blank DS и Baten Kaitos Origins. Первый - это сборник из 40 популярных игр, а второй - продолжение фэнтезийной RPG, которая в 2007 году появится и на GameCube. ©

АВТОР
Владимир ПУГАНОВ



Крупнейший европейский издатель и разработчик Ubisoft в этом году собрал на своем стенде немало народу. К сожалению, салфеток для борьбы со слюноотделением "юбики" не раздавали, хотя надо было бы. Такое количество потенциальных хитов способно вогнать в экстаз любого геймера. Чего стоит только одни упоминания третьей части Brothers In Arms и Splinter Cell Double Agent. Впрочем, это только продолжения нашумевших игр. Новые тайтлы, такие как Enchanted Arms и Assassin's Creed, выглядят не менее заманчиво.

ASSASSIN'S CREED

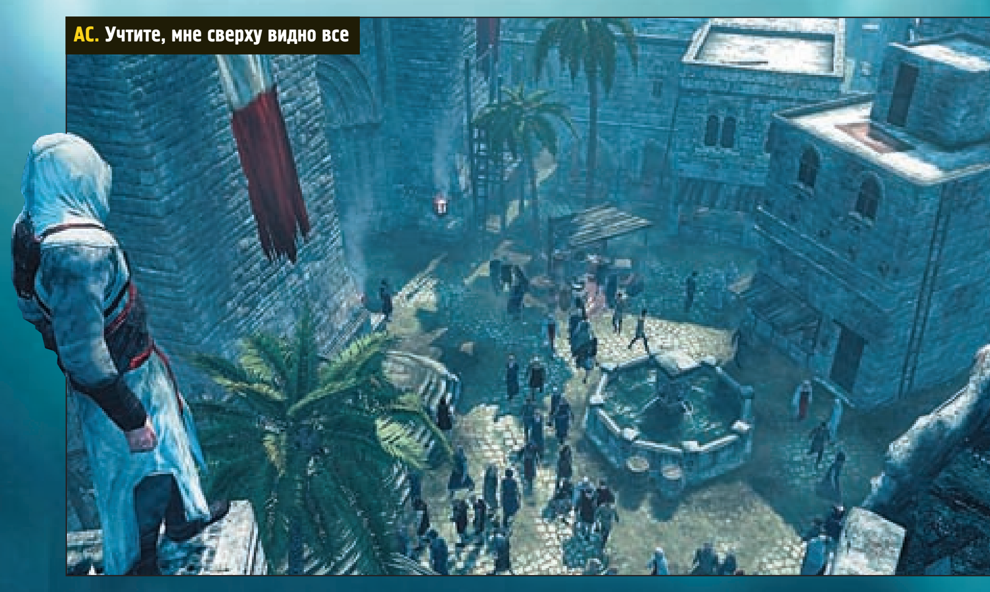
Жанр	*TPS/Stealth*
Издатель	*Ubisoft*
Разработчик	*Ubisoft Montreal Studio*
Дата выхода	*2007*
Платформа	*PlayStation 3*
Сайт	*www.assassinscreed.com*

Крайне амбициозный проект Ubisoft Montreal под названием Assassin's Creed сочетает в себе элементы сразу нескольких шедевров последних лет. Например, главный герой игры по имени Алтэр умеет прыгать, скакать по стенам и изощренно расправляться с врагами ничуть не хуже знаменитого персидского принца. Огромный средневековый мир, который можно исследовать пешком или верхом на коне, позволяет провести параллель с Oblivion. Неслабо так замахнулись разработчики, вы не находите? Что ж, смелость покоряет города.

О сюжете пока известно совсем немного (видимо, все, кто знал завязку игры, были устранены собственноручно Алтэром). На улице 1191 год от Рождества Христова. Святая Земля полыхает огнем Третьего крестового похода. Увидеть это непростое для Палестины время мы сможем глазами ловкого убийцы (его имя вы уже знаете). Доподлинно неизвестно, является ли Алтэр членом секты ассасинов (см. врезку), но разработчики намекают на некий секретный клан смертоносных воинов. Учитывая тот факт, что игра старается максимально соответствовать историческим реалиям, есть все основания предполагать, что наш герой запросто может оказаться последователем Хасана ибн Саббаха. Несмотря на это, Алтэр не принял ни одну из сторон конфликта, а действует в соответствии с собственными убеждениями, о чем говорит и название игры.



Эта милая девушка по имени Джейд Раймонд является продюсером игры. Кто сказал, что прекрасный пол играет только в Sims?



AC. Учтите, мне сверху видно все

КТО ТАКИЕ АССАСИНЫ


Хасан ибн Саббах. А с виду - добрый дедушка...

Слово "ассасин" прочно вошло в английский язык и является одним из синонимов слова "убийца". В играх нередко так называют всевозможных киллеров. Однако не всем известна история появления этого термина.

Ассасины (от араб. хашшишин, буквально - потребители гашиша) - тайная секта мусульман-шиитов, образовавшаяся в Иране в конце 11 века (предположительно около 1090 г.). Основана она была Хасаном ибн Саббахом, легендарным "Старцем горы". Центром ассасинов был замок Аламут (в северо-западном Иране). Деятельность секты распространялась на Иран, Сирию и Ливан. Характерной особенностью учения ассасинов с середины 12 века было обожествление имама, главы их организации. Они сражались с крестоносцами и наводили ужас своими убийствами, поэтому с 12 века слово assassin у французов и итальянцев стало обозначать убийц.

Считается, что организацию иранских ассасинов уничтожило монгольское войско Хулагу-хана в 1256 году, а в Ливане и Сирии они были ликвидированы мамлюками в 1273 году.

Тем не менее, в современном Ливане имеется религиозная секта ассасинов, насчитывающая несколько сотен адептов.

Для устранения неугодных людей у Алтэра припасена парочка основных инструментов: выкидное лезвие и компактный арбалет. Это только, как говорится, базовый набор любого уважающего себя ассасина. Большое количество аутентичного средневекового оружия тоже не возбраняется использовать для достижения кровавых целей.

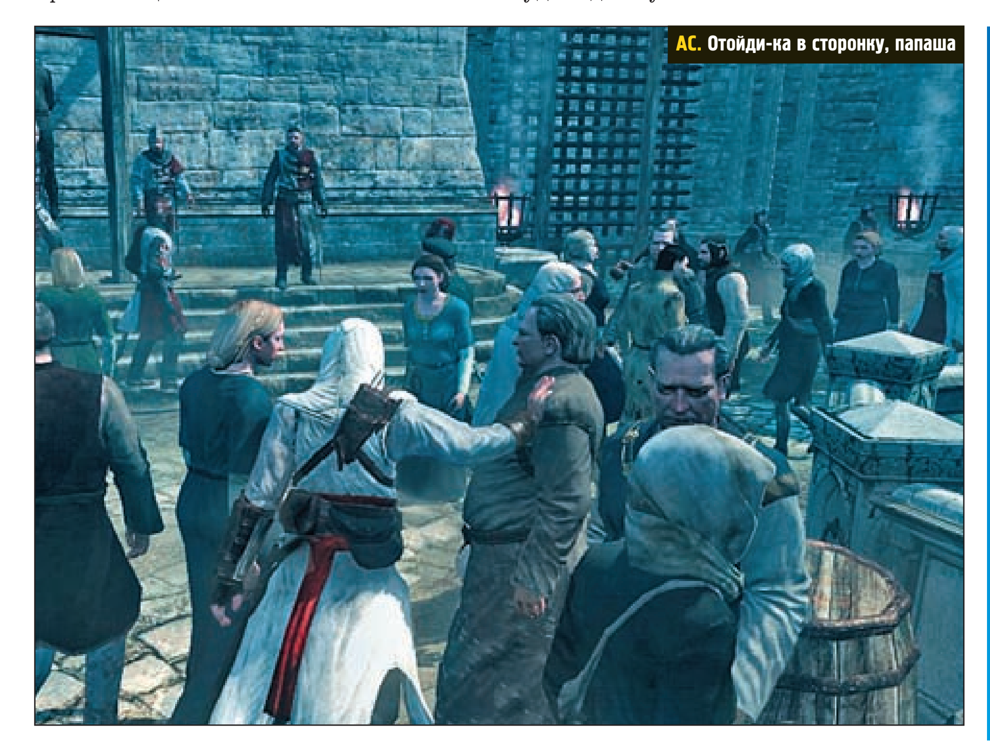


Впрочем, основная фишка проекта кроется совсем не в богатом наборе клинков и арбалетов. Разработчики обещают создать большой, живой, "дышащий" мир, который будет адекватно реагировать на действия игрока. Любой средневековый город, как известно, представлял собой узенькие улочки, сменяющиеся площадями. А на них днем было буквально не протолкнуться. Большие скопления людей представляют собой серьезную помеху для Алтэра. Ведь ему придется проталкиваться сквозь людскую массу. А уж если кого-нибудь прилюдно убить, то поднимется такая паника, что появится риск быть растоптанным. Впрочем, толпа горожан может послужить не только препятствием для нашего героя. Среди жителей средневекового города легко раствориться и оторваться от "упавших на хвост" стражников. Умение работать локтями и теряться в гуще людей станут для Алтэра неплохим способом избежать правосудия.

Но даже если наш убийца выберет "кошачий путь", то есть по крышам, ему нужно быть предельно бдительным. Уличные зеваки непременно обратят внимание на прыгающего с башни на башню средневекового "бэтмана" и поднимут "шухер". Точно так же улицу охватит паника, если вы сбросите какого-нибудь бедолагу с колокольни.

Учитывая высокий уровень реакции неписей на действия Алтэра, кое-что меняется в привычной структуре stealth-геймплея. В Assassin's Creed важно не только подобраться к цели и устранить ее, как говорится, "без шума и пыли", но и суметь вовремя смыться с места преступления. Как раз в таких ситуациях нашему убийце поможет неслабый набор акробатических трюков, которым позавидует сам принц Персии.

Впрочем, Алтэр обладает еще и неким особенным талантом. При помощи своего орлиного зрения он может с легкостью отыскать в толпе потенциальную жертву. Но не только эта способность вызывает уйму вопросов относительно личности героя. Так при получении Алтэром удара по экрану бегут какие-то странные помехи. Окончательно повергает в шок смерть героя от мечей городской стражи. Точнее, надпись, сопутствующая этому событию: System offline. Может быть Алтэр является эдаким Т-1000, отправленным в прошлое на поиски предков Джона Коннора (ведь попытки сделать это в прошлом веке так и не увенчивались успехом на протяжении всех трех частей)? К сожалению, этот вопрос получит ответ только после релиза.


AC. Отойди-ка в сторонку, папаша

ПОПЫТКА №3

События Assassin's Creed разворачиваются во времена Третьего крестового похода. Основными державами, принявшими в нем участие, стали Англия, Франция и Германия. "Воинством Господним" командовали тогдашние правители этих стран: Ричард I Львиное Сердце, Филипп II Август и Фридрих I Барбаросса.

Третья попытка взятия Иерусалима не увенчалась успехом. Барбаросса погиб при переправе через реку Салеф, так и не дойдя до Палестины. Потеряв лидера, основная часть немецких крестоносцев повернула домой. Львиное Сердце захватил Кипр у византийцев и совместно с французами взял Акру - мощнейшую крепость на северном берегу Палестины. Тем не менее, разногласия между Ричардом I и Филиппом II привели к уходу французов из Тира. В одиночку взять Иерусалим Львиному Сердцу не удалось, и был подписан мирный договор с султаном Саладином, по условиям которого крестоносцы получили земли на побережье от Тира до Яффы и был открыт свободный доступ паломников в Иерусалим.


Assassin's Creed

EA. Порча казенного имущества не возбраняется


Enchanted Arms

Графическое исполнение игры заставляет в качестве превентивной меры подвязывать челюсть крепкой веревкой, иначе появляется риск проломить ею пол. Жаркие споры относительно того, чем же являются представленные на суд зрителей скриншоты и ролик - артворками и CG или все же кадрами геймплея, разом прекратились после заявления разработчиков, что, мол, все взято из игры. Высочайший уровень детализации окружающей среды, сверхплавная реалистичная анимация персонажей вселяют надежду на светлое будущее играющего человечества. В голове вертятся сухие показатели технических возможностей PS3, иглой в мозг вонзается мысль "Она действительно может так выглядеть!" и последнее, что мы слышим перед полной потерей сознания: "Кто-нибудь, принесите нашатырь!"

Если у разработчиков все пойдет гладко и они реализуют задуманное на подобающем уровне, то мы "рискуем" получить игру, действительно соответствующую статусу next-gen'a. А что еще нужно для счастья простого геймера?

ENCHANTED ARMS

Жанр	*RPG*
Издатель	*Ubisoft*
Разработчик	*FromSoftware*
Дата выхода	*Лето 2006*
Платформа	*Xbox 360*
Сайт	*www.ubi.com*

Жители далекой Японии уже вовсю наслаждаются Enchanted Arms. А вот у англоязычной (и англопонимающей) аудитории геймеров такая возможность появится этим летом, когда поступит в продажу переведенная на аглицкий версия. И тогда не изобилующая RPG'шками Xbox 360 порадует поклонников ролевых игр новым тайтлом.

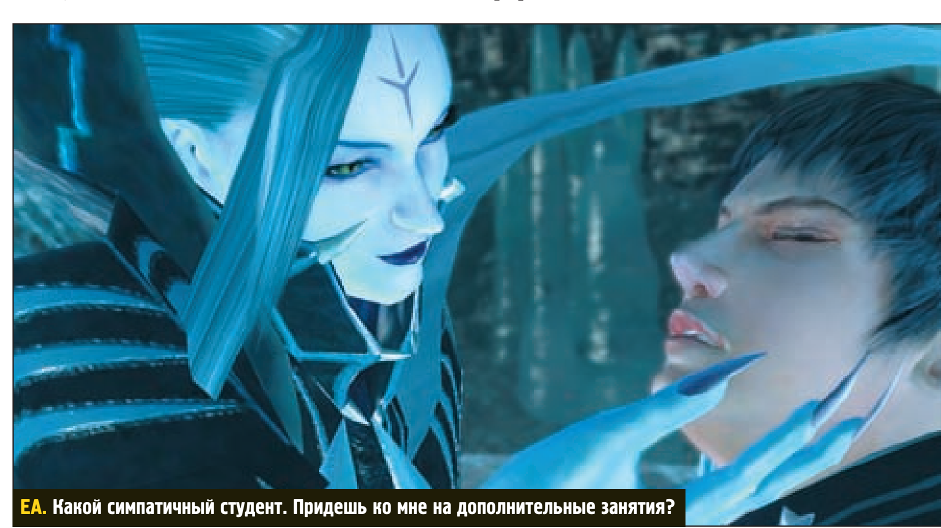
Традиционная для JRPG смесь технологий и магии в мире Enchanted Arms задержит добросовестных игроков на пятьдесят часов. Именно столько времени требуется на полное прохождение творения японцев из From Software. Прошлой осенью в "Консоли" уже была опубликована превьюшка EA с описанием сюжета, но все равно стоит вкратце напомнить завязку.

Не самый прилежный студент Атсума волею судеб (и по причине собственного разгильдяйства) выпускает на свободу заточенного на веки вечные суперголема. Тысячу лет назад эти существа уже пытались осложнить жизнь их создателей (людей), но были круто обломаны. Предотвратить намечающееся безобразие предстоит Атсуме и сотоварищам.

В исправлении собственной ошибки нашему грызуну научного гранита помогут верные (и не очень) друзья. Студентик мыслит правильно и решает, что старая военная тактика использования оружия врага против него самого неплохо подходит к сложившейся ситуации. Это означает, что в игре можно будет собирать големов и натравливать их на их же собратьев. Каждый из ходячих истуканов обладает специальными способностями и уникальной внешностью, поэтому атаки клонов игроку не грозят.

Что касается боевки, то здесь ветераны японских RPG почувствуют себя как рыбы в ролах. Особенностью насильственных выяснений отношений в Enchanted Arms стала возможность решать, в какой последовательности на протяжении хода сопартийцы будут атаковать врагов, что дает неплохой тактический простор для действий.

Визуальная часть неплохо демонстрирует возможности Xbox 360. Спецэффекты и высокий уровень детализации лишь усиливают позитивное впечатление от игры и красноречиво показывают графическое великолепие next-gen платформ.


EA. Какой симпатичный студент. Придешь ко мне на дополнительные занятия?



Rayman Raving Rabbids



RRR. "Нас не догонят!" - ошибочно скандировали кролики, улепетывая от Реймэна

RAYMAN RAVING RABBIDS

Жанр	*Arcade*
Издатель	*Ubisoft*
Разработчик	*Ubisoft*
Дата выхода	*Зима 2006*
Платформа	*Wii, PlayStation 2, PlayStation 3, Xbox, Xbox 360*
Сайт	*www.ubi.com*

На конец текущего года запланировано масштабное вторжение Реймэна практически на все игровые платформы. Подобный размах просто объяснить, учитывая легендарный статус этой аркады и многообещающий уровень новой части приключений огневолосого уродца.

В отличие от предыдущих частей серии, новая игра предлагает более обширный мир. Точнее, целых десять. Для быстрого путешествия по широким просторам локаций, разработчики предусмотрели ездовых животных. Реймэн сможет оседлать несколько видов существ, в числе которых паук (верхом на нем можно забираться на высокие стены) и орел, поднимающий нашего героя в небеса. Также в списке потенциальных скакунов числятся акулы и носороги (привет, Данки Конг!).

На этот раз врагами Реймэна станут, как выразились разработчики, "злые кролики". Почему эти ушастые создания обозлились на весь мир - пока не ясно. Может быть, у них украли годовой запас морковки, а может, прекрасная половина крольчиной популяции в полном составе отправилась отдыхать в теплые страны. Или, как вариант, сменила ориентацию. В любом случае, обозленные ушастики станут нашими врагами.

Чтобы дать достойный отпор обезумевшим грызунам, Реймэн основательно подготовился. Нет, он не закупил тонну тротила и не увесился пулеметными лентами. Для борьбы с кроликами-оккупантами у него есть куча костюмов. Каждый прикид дарит герою определенные способности, необходимые для прохождения игры. Видимо, в случае с Rayman Raving Rabbids мода спасет мир.

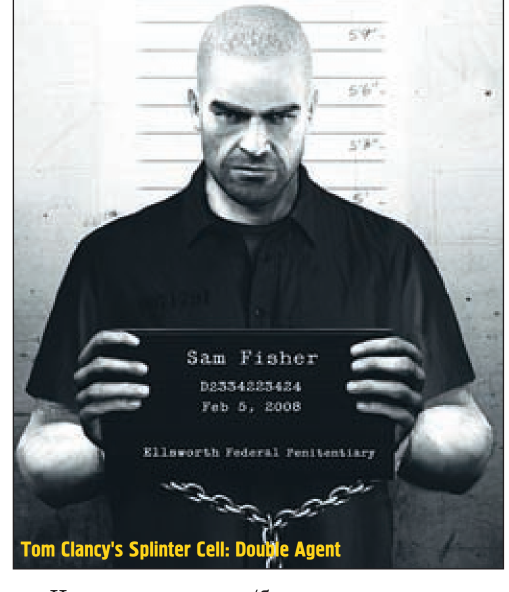
Учитывая готовящийся визит Реймэна на все современные консоли, практически любой желающий сможет помочь герою разрушить планы агрессивной экспансии озверевших кроликов.

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL DOUBLE AGENT

Жанр	*TPS/Stealth*
Издатель	*Ubisoft*
Разработчик	*Ubisoft*
Дата выхода	*Сентябрь 2006*
Платформа	*GameCube, PlayStation 2, Xbox, Xbox 360*
Сайт	*www.ubi.com*

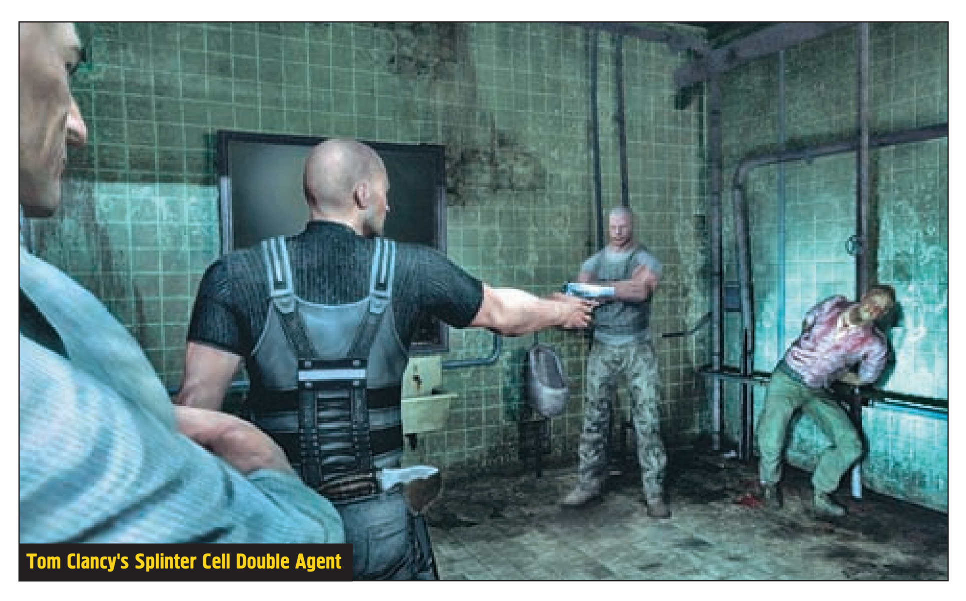
Поклонники пятиглазого агента С. Фишера (два ему досталось при рождении, а еще три ""подогнали" по месту службы) при всем желании не смогут обвинить "Консоль" в недостаточном внимании к его персоне. По мере поступления информации о четвертой части, мы исправно держали вас в курсе. Ждать появления принудительно сменившего имидж героя осталось недолго. Лето пронесется быстро, и с первыми осенними дождями, шурша опавшими листьями, придет Он. Бывший агент "Третьего Эшелона".

Вместо привычного более-менее линейного сюжета Ubisoft Montreal обещает дать игроку возможность самому выбрать, чью сторону он займет: добрых защитников демократических ценностей или безжалостных террористов. Недаром ведь игра называется "Двойной агент". Концовок будет несколько, и только мы будем решать, чем все это безобразие завершится.



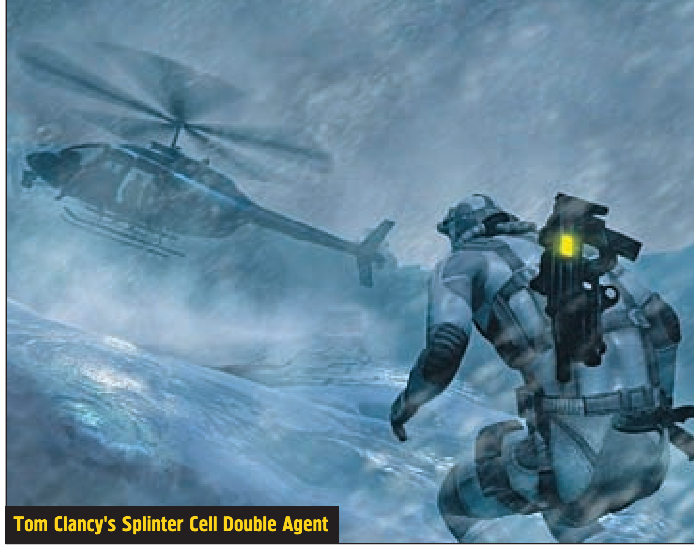
Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent

Наводить порядок/беспорядок предстоит в разных точках планеты. Доподлинно известно, что Фишер между делом увидит красоты Шанхая, Нью-Йорка и Лос-Анджелеса. Кроме того, обстоятельства вынудят агента прыгать с парашютом (аки Снэйк из MGS3), поплавать под водой с аквалангом, померзнуть в заснеженных горах и испытать на собственной шкуре всю "прелесть" песчаной бури. Экскурсию в зону боевых действий тоже никто не отменял.



Tom Clancy's Splinter Cell Double Agent


Splinter Cell DA. Ладно, уговорил. Но потом ты меня тоже побреешь


Tom Clancy's Splinter Cell Double Agent

Учитывая столь обширную туристическую программу, Сэм научился улучшать свой незаменимый набор шпионских устройств. Интересно, можно ли будет менять цвет очков для вуаер... то есть, для слежения?

На старых приставках вроде PS2 и Xbox "Двойной агент" станет чуточку красивее, но никаких технологических прорывов от устаревшего железа этих консолей мы не ждем. А вот на Xbox 360 четвертый Splinter Cell предстанет во всем своем великолепии.

Так что ждать или не ждать - в данном случае не вопрос.

Владимир ЧАПЛЫГИН

BROTHERS IN ARMS: HELL'S HIGHWAY

Жанр	*FPS*
Издатель	*Ubisoft Entertainment*
Разработчик	*Gearbox Software*
Дата выхода	*Ноябрь 2006*
Платформа	*Xbox 360, PlayStation 3*
Сайт	*www.biagame.com*

Еще два месяца назад Gearbox Software заинтриговала публику космической красоты скриншотами из Brothers in Arms 3. Об игре тогда было известно лишь то, что строится она на новом графическом движке и готовится к выходу на приставках нового поколения. Все остальное фанатам сериала следовало додумывать самим. На E3 туман загадочности рассеялся. Посетители выставки увидели не только дюжину первоклассных скриншотов, но и отрывок из полноценного игрового процесса. А еще проект избавился от цифры "три" в названии, зато обзавелся двоеточием и словосочетанием Hell's Highway.

Вперед, на Берлин!

В двух предыдущих эпизодах сериала нам показали, как американские парашютисты шаг за шагом отвоевывали у немцев французские земли. В третьей части события развернутся вокруг операции Market Garden (случайно или нет, но об этом сражении будет поведано еще в одном амбициозном милитаристическом шутере - Medal of Honor: Airborne). В сентябре 1944 года на территории Голландии войска союзников предприняли крупномасштабную наступательную операцию. Планировалось, что огромное количество десантников (задействовали аж 3 парашютных дивизии, в том числе и больше всего интересующую нас 101 дивизию генерал-майора Максвелла Тейлора) захватит ключевые переправы через многочисленные реки и удержит их до прибытия сил Второй английской армии. Таким образом расчищалась прямая дорога на Берлин. Однако после упорных боев первоначальные планы пошли прахом. В ночь с 25 на 26 сентября остатки войск были срочно эвакуированы.

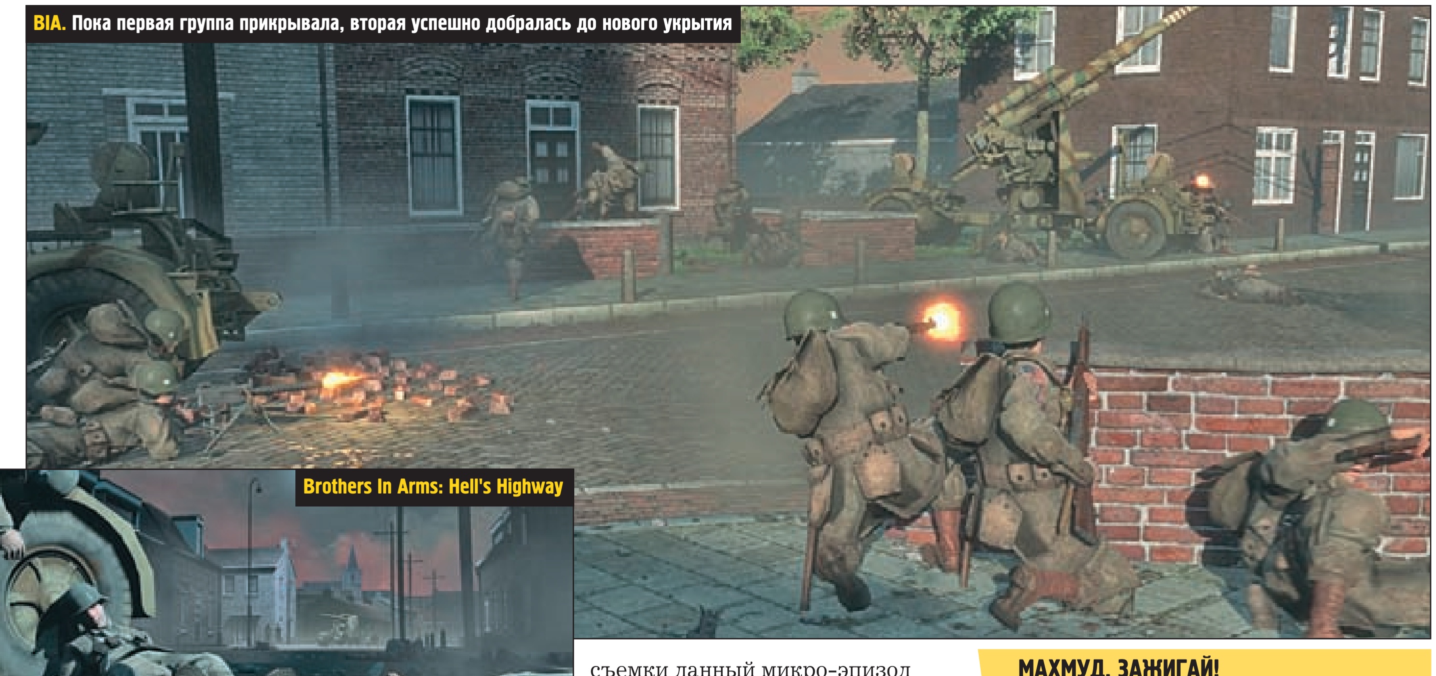
Вернемся к сюжету игры. 22 числа Мэтту Бейкеру и рыжеволосому Джо Хартсоку отдали приказ со своими отрядами следовать по пятам разведывательного подразделения через город Эйндховен и уничтожать обнаруженные позиции разрозненных сил противника. Но еще во время транспортировки колонну грузовиков с пехотой разбомбили, так что до обозначенной командованием точки сбора персонажам пришлось добираться своим ходом. Разумеется, не обошлось без приключений.


BIA. Графический движок честно прорабатывает каждую стреляную гильзу

Наука побеждать

С переходом на более мощный движок команда Рэнди Питчфорда взяла курс на тотальный реализм. Разработчики понимают, что любой FPS в декорациях Второй мировой - это уже давно надоевшие черно-коричневая грязь, зеленая травка под стоптанными армейскими ботинками, окутанное после взрывов серой пеленой небо и, конечно же, обилие стрельбы и крови. Однако лидер Gearbox Software полагает, что вместе с высоким градусом правдоподобности эти неотъемлемые компоненты будут выглядеть совсем иначе, чем раньше.

В Brothers in Arms решающее значение приобретает не индивидуальное мас-


BIA. Пока первая группа прикрывала, вторая успешно добралась до нового укрытия

Brothers In Arms: Hell's Highway

терство, а тактическая составляющая. Несмотря на то, что все события разворачиваются в режиме реального времени, исход сражения во многом зависит от того, где и как расположились ваши бойцы (как и прежде, главному герою доверяют до двух пехотных отрядов и один экипаж танка). FPS превращается в эдакий шашечный поединок, когда в самом начале между оппонентами идет борьба за господствующее положение на доске. Только вместо белых кругляшков выступают американские солдаты, а роль черных отводится фашистам. Чаще побеждает тот, кому принадлежит право первого хода: покуда немчура дремлет, вы незаметно расставляете подопечных на нужные позиции, после чего начинаете перекрестный огонь и закидываете фашистов осколочными гранатами.

На завись Фабрике Грез

К стандартным танкистам, автоматчикам, пулеметчикам и прочей хорошо знакомой братии добавились ребята с базуками, минометчики и радист. Последний способен передать координаты месторасположения противника парящим в небе бомбардировщикам. Слегка изменилась и манера ведения огня. Теперь если надолго затаить дыхание, то видимая через мушку цель обретает более четкие очертания, а задний фон, наоборот, смазывается.

По-прежнему значительную роль играют скриптовые сценки. Заранее срежиссированные эпизоды напоминают дорогостоящие американские фильмы про войну, в которых геймер принимает самое активное участие. Пуля-дура смертельно ранит товарища. Что тут такого? На войне как на войне: кому-то повезло, а кому-то нет… Но благодаря автоматически включающемуся режиму замедленной съемки данный микро-эпизод превращается в полноценную сцену, достойную номинации на Оскар. Раздается характерный для голливудских блокбастеров звук ввинчивающегося в тело свинца, расположившуюся поблизости стену моментально окропляют брызги крови, главный герой протягивает свободную от оружия левую руку, чтобы поймать падающее бездыханное тело товарища и аккуратно уложить его на землю. После такого пальцы самостоятельно сжимаются в кулаки. Браво виртуальному режиссеру! Вот еще один интересный эпизод. Во время перестрелки во дворике местный житель высовывается из окна и языком жестов дает понять, что за висящей на бельевой веревке простыней спрятался фриц. Очередь из Томпсона пронзает белую ткань, и хитрец-неудачник в серой форме, словно мешок с песком, валится на землю.

Графический авангард

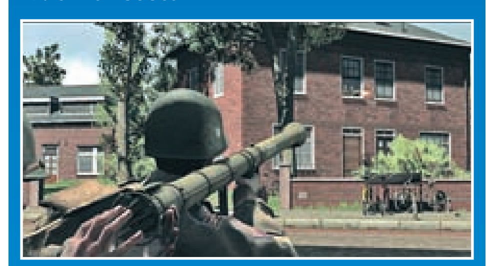
Отдельных од заслуживает графика. На минувшей выставке очень многие проекты приятно удивляли своими визуальными красотами, но до глубины души поразили лишь единицы. Brothers In Arms: Hell's Highway как раз из тех, кто активно толкает вперед локомотив технического прогресса.

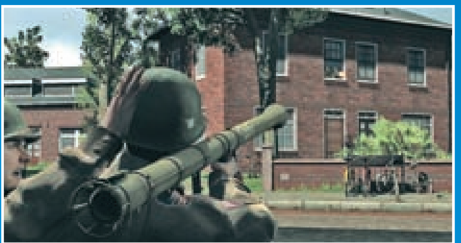
Чего только стоят детализированные модели оружия или же фотореалистичная внешность действующих лиц, в том числе и фашистов, чья жизнь на экране телевизора измеряется жалкими секундами! Это отнюдь не прорезиненные физиономии из игр первой волны для приставок нового поколения.

Заранее раздавать авансы - дело неблагодарное, слишком велик риск ошибиться в прогнозах. Но Brothers in Arms: Hell's Highway настолько великолепен, что уже сейчас можно смело говорить: вот он, будущий флагман тактических FPS.

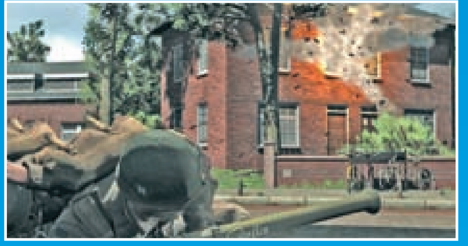
МАХМУД, ЗАЖИГАЙ!

Перед вами раскадровка нескольких секунд из стандартного игрового процесса. Пара гранатометчиков обнаружила вражескую огневую точку. Заряжающий засовывает снаряд, лупит своего товарища по затылку, дескать, "усе готово, шеф", закрывает ладонями уши, после чего следует выстрел; пулеметчик Ганс с новыми дисками отправился на небеса!










RS. У нас намечаются гости


RS. Даже не думай рыпаться, размалеванный. Дырку потом не запломбируешь

Владимир ЧАПЛЫГИН

RED STEEL

Жанр	*FPS*
Издатель	*Ubisoft Entertainment*
Разработчик	*Ubisoft Paris*
Дата выхода	*Осень 2006*
Платформа	*Wii*
Сайт	*www.redsteelgame.com*

Казалось бы, что можно нового сказать в жанре FPS? Ввести побольше кинематографичных сцен, эксплуатировать командный интеллект напарников, сделать ставку на тотальный реализм окружающего мира? А, может, оставить простое мочилово и уповать исключительно на передовую графику? Все это и многое другое встречалось раньше. А вот использование необычного контроллера в качестве вложенного в руку смертельного оружия - это что-то новенькое.

RS. Наивный мужик с дробовиком думал, что он надежно спрятался

Почувствуй себя мстителем

Пока не названы ни имя, ни фамилия, главного героя. О персонаже известно лишь то, что родом он из США и что он встречается с японской девушкой по имени Мия. Ему оставалось только повидаться с ее родителями, дабы объявить о своих намерениях в скором времени сыграть свадьбу. Торжественное мероприятие должно было пройти в одном из ресторанов Лос-Анджелеса.

Молодым людям жить бы поживать, да добра наживать, однако случилось страшное: папашка оказался боссом одной из группировок якудза, владеющим неким очень важным ритуальным самурайским мечом, за которым вот уже долгое время охотятся представители конкурирующего клана Токаи. По закону жанра невесту похищают, ее отца убивают, а столь интересующая преступников катана оказывается в руках опечаленного жениха.

Воспитанность не помешает

Разумеется, необходимо уничтожить всех врагов и вырвать из лап бандитов возлюбленную. В Японии происходит встреча с некими Отори и Кодзимой. Первый обучает премудростям владения мечом, а второй натаскивает по части применения огнестрельного оружия. Игровое время с этими двумя персонажами не сводится к банальному прохождению курса молодого бойца. Главный герой должен выказывать нужным людям свое почтение. Во время диалогов необходимо с помощью контроллера отвечать на вопросы либо да, либо нет. Реализовано это просто и гениально. В случае согласия следует несколько раз сделать движение вверх-вниз, а при отказе - покрутить виртуальной головой в стороны.

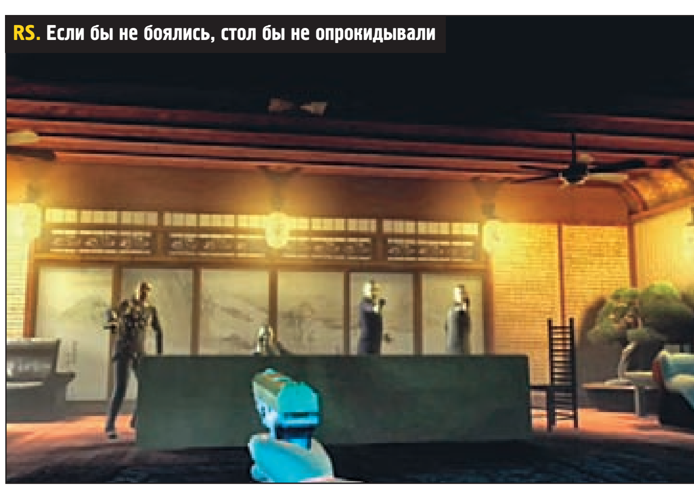
Ни в коем случае нельзя поворачиваться к собеседнику спиной, поскольку он сочтет это оскорбительным. Зачем поддерживать со всеми дипломатические отношения? Дело в том, что миролюбивые NPC обладают очень ценной информацией о местонахождении Мии, а еще периодически подбрасывают дополнительные задания.


RS. Надо вовремя сориентироваться и случайно не подстрелить мирного гражданина

Наши руки не для скуки

Привычная картина с перспективой от первого лица и постоянно маячащими перед глазами различными стволами теперь воспринимается совсем иначе. За прицеливание и нажатие на спусковой крючок отныне отвечают не только пальцы, но и обе руки. Достаточно пару минут понаблюдать со стороны за теми, кто с упоением режется в Red Steel и сразу становится понятно: эти ребята полностью погружены в мир игры и временно пребывают совсем в другой реальности. Они сливаются с главным героем в единое целое и крепко держат не какой-то кусок пластика с кнопками, а девятимиллиметровый пистолет или острый самурайский меч.


RS. Телевизор тоже может представлять опасность, когда по нему показывают такое вот безобразие


RS. Если бы не боялись, стол бы не опрокидывали

Управление заточено под так называемый джойстик-нунчаки. Геймер целится в экран сенсорным устройством, а все движения выполняет аналоговым рычажком. За прыжки и приседания отвечают расположенные внизу две кнопки. Контроллер проецирует на экран любые движения: вращательные, колющие, рубящие, режущие и так далее. На первых порах действия выглядят корявенькими, но по мере накопления опыта боевые приемы становятся более совершенными и можно позволить себе всякие выкрутасы.

Я дарую тебе жизнь

В самом начале в качестве оружия используются увесистые штурмовые винтовки и дробовики, потом приходится иметь дело с более грациозными пистолетами и самурайским мечом, с помощью которых необходимо зарабатывать призовые баллы за изящество. Например, взмахом катаны выбить оружие из рук противника. Причем для этого не обязательно обладать навыками олимпийского чемпиона по фехтованию. Благодаря контроллеру ощущение стиля происходит на интуитивном уровне. Несколько минут репетиций, и уже заучена пара-тройка замысловатых комбо. Например, так называемая стрельба по-гангстерски с вывернутой кистью. Подобные фишки запоминает не только головной мозг, но и мышцы рук. Если пользователь чувствует, что не до конца усвоил составные элементы, то их разрешается отточить на тренировках у Отори и Кодзимы.

Как только специальная шкала учета очков окажется заполненной, появится доступ к приему под названием "замораживающий выстрел". В момент его применения время как бы останавливается, и появляется возможность красиво разделаться со всеми врагами, но при этом не отправлять их к праотцам. В ответ на этот жест доброй воли противники проникнутся к победителю уважением и одарят каким-нибудь ценным предметом или же укажут потайной ход. Некоторые даже перейдут на вашу сторону.

Зачем они так поступают? Ведь никогда прежде в FPS недавние враги не становились союзниками. Не стоит забывать, что в Red Steel приходится иметь дело с якудза, которые мнят себя продолжателями самурайских традиций. Эти ребятки в случае провала задания способны вспороть себе живот, а из-за мелких провинностей отрезают себе фаланги пальцев.

Всем не угодишь

На фоне вышеописанных фич заявления разработчиков о продвинутости искусственного интеллекта выглядят чем-то обыденным. Противники умело прячутся за различными укрытиями и стараются переходить в атаку в тот момент, когда геймер меняет обойму, или же внезапно обрушиваются сзади. Особо умные индивиды хорошо ориентируются на местности и умеют возводить на локациях небольшие баррикады. Некоторые лихачи не обходят препятствия (например, стол), а перепрыгивают через них.

Единственное, что огорчило, так это качество картинки. Увы, компания Nintendo не волшебница, и не может производить самую дешевую консоль нового поколения и при этом запихивать в нее дорогущее железо. Серьезные графические огрехи в глаза не бросаются, от основного занятия не отвлекают - и на этом спасибо.

Ваша навороченная видеокарта бита?

Представленная на выставке E3 демоверсия Red Steel наглядно показала собравшейся публике, как сильно может измениться ощущение от игры, когда вместо стандартного геймпада используется фирменный контроллер от Nintendo. Привычные фишки, которые в других представителях жанра FPS воспринимались бы без особого энтузиазма, на платформе Wii наполнились яркими красками. Бесспорно, этой осенью в плане передовой графики и реалистичной физики проект Ubisoft Paris уступит своим многочисленным конкурентам на других приставках нового поколения, зато у французских разработчиков в кармане есть джокер, который в случае удачного применения окажется сильнее всех козырей. ©


RS. Пиротехническое шоу в зале игровых автоматов заказывали?

RS. Зато игровой автомат от Sega остался целехоньким

АВТОР
Всеволод "big fish" ДАНИЛОХ

Microsoft®

ALAN WAKE

Жанр	Action/Thriller
Разработчик	Remedy Entertainment
Платформа	Xbox 360
Дата выхода	Не объявлена
Сайт	www.alanwake.com


Alan Wake. Эх, если бы не свадьба, был бы сейчас известным писателем

Горячие финские парни из Remedy, чье имя прочно ассоциируется с незабвенным Максом Пэйном, показали на E3 2006 новый трейлер из проекта Alan Wake. Впервые игра была анонсирована на прошлогодней выставке, но тогда она еще не имела издателя. Теперь же стало известно, что многообещающий "психологический триллер" взят под крыло Microsoft Game Studios. Alan Wake разрабатывается для Xbox 360 и Windows Vista - грядущей операционной системы для PC. Об игре известно не слишком много, но из имеющейся информации можно сделать вывод об огромном потенциале проекта. Психологический триллер с превосходной графикой и сюжетом - что может быть заманчивее? В Alan Wake нам предоставлена роль (сюрприз) Алана Уэйка, человека с расшатанной психикой и туманным прошлым. Он некогда был известным писателем, но после таинственной пропажи невесты, его жизнь пошла под откос. Герой сбежал от мирской суеты в маленький захолустный городок Bright Falls, но вместо покоя обрел там новые проблемы. В чем они заключаются доподлинно пока неизвестно, но то, что при их решении пистолет будет не лишним, наглядно показано в ролике. Рискнем предположить, что в сюжете Alan Wake будут фигурировать пропавшая девушка и потусторонние силы, на которые так богата американская провинция.

В технологическом плане перед нами, безусловно, проект нового поколения. Отличительная особенность движка Alan Wake - искусная игра света и тени, а также шикарные природные ландшафты. Растительность в Alan Wake очень напоминает пышные деревья Финляндии (родная страна разработчиков), хотя действие происходит в США. Remedy обещают смену дня и ночи в реальном времени, которая непосредственно отразиться на игровом процессе. В темное время суток монстры смогут получать дополнительную энергию, а в светлое ослабнут. По мере прохождения количество дневных часов сократиться, а ночных, соответственно, возрастет. Это позволит постепенно осложнять геймплей очень оригинальным способом и, несомненно, добавит тактического разнообразия при встрече с тварями. Адвентюрная часть в игре будет реализована в виде интерактивного мира и головоломок.

Историю о приключениях Алана Уэйка планируют разбить на несколько эпизодов, наподобие телевизионного минисериала. В общем, Remedy вновь любезно предоставит нам обширный мир с большим количеством локаций, NPC и врагов. И уже сейчас понятно, что билет в один конец до Bright Falls будет стоить своей цены.




Alan Wake. Концепт-арт и его воплощение в игре


Forza Motorsport 2. И в фас хороша...


Forza Motorsport 2. И в профиль

FORZA MOTORSPORT 2

Жанр	Racing
Разработчик	Turn 10
Платформа	Xbox 360
Дата выхода	Конец 2006 (США)
Сайт	www.forzamotorsport.net

Forza Motorsport - клон Gran Turismo чистой воды. Но справедливости ради, чертовски хороший клон. Графика, физика и автопарк мало в чем уступали четвертой части знаменитой серии гонок от Sony. Подражатель превратился в конкурента и готов к схватке на следующем этапе развития видеоигр. Разработка Forza Motorsport 2 доверена никому не известной Turn 10, которая приходится дочерней компанией Microsoft Game Studios.

Для гоночного симулятора автомобили - это плоть и кровь. В Forza Motorsport 2 с кровеносной системой полный порядок. "Феррари", "Ламборджини", "Порш" - дальше продолжать имеет смысл? Скажем лишь, что в игре будут представлены более 300 машин порядка 50 производителей. Весь набор автомобилей можно подвергнуть как чисто косметическому, так и основательному тюнингу с заменой двигателя, тормозных колодок и других не менее важных деталей. Физическая модель также перейдет на новый виток эволюции. Например, шины и подвеска будут реагировать на изменения в давлении и температуре, на распределение веса транспортного средства и на его аэродинамическую нагрузку.

Не отстает от технического прогресса и графика. Полноэкранное четырехкратное сглаживание, размытость изображения на большой скорости, высокое разрешение и при этом стабильная частота смены кадров на уровне 60 fps - это серьезно. Для полноты ощущений в Forza Motorsport 2 реализована поддержка беспроводного руля для Xbox 360, поэтому потихоньку начинаем завидовать белой завистью тем, у кого он есть.

В распоряжении гонщика окажутся дороги в 18 уголках земного шара, включая знаменитые гоночные трассы Нюрбюргринга и Сильверстоуна. Разумеется, в Forza Motorsport 2 будет поддержка Xbox Live. Причем Turn 10, решив особенно не напрягаться, взяла и сделала кальку с Project Gotham Racing 3. Вместо Gotham TV получился Forza Motorsport TV, предлагающий владельцам пакета онлайн-сервисов от Microsoft - стандартный, но вполне добротный набор удовольствий. Учитывая весь лоск, которым обладает Forza Motorsport 2, есть вероятность, что она сможет превзойти не только PGR 3, но и гипотетическую Gran Turismo 5 на PS 3. Хотя последнее, разумеется, под вопросом.

MASS EFFECT

Жанр	Action/RPG
Разработчик	BioWare
Платформа	Xbox 360
Дата выхода	Не объявлена
Сайт	www.masseffect.bioware.com

Канадская корпорация BioWare по праву считается гуру в жанре RPG. Виднейшие представители ролевых игр на Xbox, такие как Star Wars: Knights of the Old Republic вышли именно из ее недр. Теперь у знаменитой команды разработчиков из Страны кленового листа появилась новая цель: подтвердить статус лидера на Xbox 360 и, судя по тому, что мы увидели на E3, ей это по плечу. Новый проект BioWare носит название Mass Effect и выполнен в Sci-Fi антураже. Подразумевается, что он станет начальной главой эпической трилогии. На первый взгляд, сюжет ничем не отличается от классических Sci-Fi произведений, но можно быть абсолютно уверенными в том, что изюма канадцы на него не пожалеют. Размах-то намечается поистине голливудский. Целая галактика с многочисленными планетами, спутниками и астероидами отдана на исследование протагонисту - офицеру Шепарду. Наряду с местами, которые вам необходимо посетить согласно сценарию, будут и такие, куда можно отправиться по собственному желанию и исследовать доселе неизведанные земли на специально приготовленном для таких случаев вездеходе.

Как театр начинается с вешалки, так RPG начинается с создания персонажа. Здесь обошлось без особых сюрпризов. Прокачка и генерация героя будет вестись по схожему с KOTOR принципу. А вот боевая система претерпела некоторые изменения, и в нее, наряду с более или менее сохранившейся ролевой механикой, добавилась изрядная доля тактических элементов. Теперь, вызвав паузу, вы сможете окинуть поле боя орлиным взором с любого удобного ракурса и направить бойцов в те точки, с которых, по вашему мнению, им лучше всего вести огонь. Сам же поединок будет происходить в реальном времени. Но что можно


Mass Effect. Прекрати ко мне клеиться, землянин. Я - самец


Gears of War

назвать действительно любопытным нововведением, так это систему диалогов. Вместо традиционного выбора вариантов ответа, появляющихся после очередного высказывания NPC, в Mass Effect беседа осуществляется при помощи аналогового рычажка, за каждым направлением которого закреплена отдельная фраза, появляющаяся задолго до того, как ваш собеседник закончит свою мысль. Это позволяет отвечать оппоненту в любой момент разговора, а тем самым создается ощущение самого обычного живого общения.

Mass Effect старается во всех аспектах соответствовать статусу блокбастера. Вспомним, что в прошлом году лучшей ролевой игрой на выставке была признана TES 4: Oblivion. И она с лихвой оправдала это почетное звание. Mass Effect - однозначно ярчайшая RPG на E3 2006. Поэтому мы имеем полное право рассчитывать на шедевр.

GEARS OF WAR

Жанр	*Action*
Разработчик	*Epic Games*
Платформа	*Xbox 360*
Дата выхода	*Ноябрь 2006*
Сайт	*www.gearsofwar.com*

Теперь даже ежу очевидно, что Gears of War один из самых ожидаемых проектов для Xbox 360. Откуда взялась такая уверенность? Все предельно просто. Gears of War обладает всеми качествами идеального экшна. Он брутален, динамичен и безумно эффектен. Обладает сильной одиночной кампанией и захватывающим мультиплеером. В отличие от многих других шутеров в Gears of War вы будете не только бегать и стрелять, но вдобавок думать.

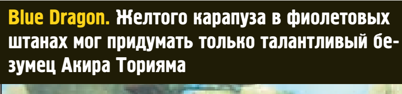
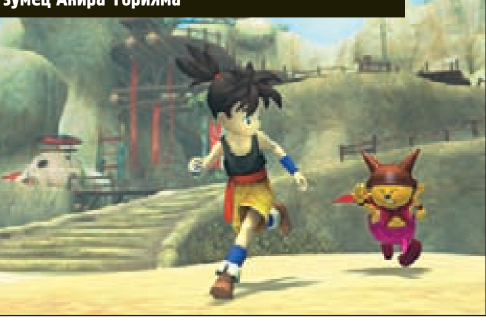
Никто не знает возможностей движка лучше его создателей. Активно приторговывая лицензией на право использование Unreal Engine 3, сами Epic Games по-максимуму используют его в своем проекте. Весьма показателен тот факт, что сотрудникам Epic Games до сих пор не удалось оптимизировать собственный движок, заточенный под Gears of War так, чтобы он стабильно выдавал хотя бы 30 кадров в секунду. Это говорит о том, что они максимально используют, как возможности Unreal Engine 3, так и ресурсы Xbox 360. Что похвально, ведь на то производственные мощности железа нужны, чтобы использовать их на полную катушку. Благодаря неординарной игровой механике сражения в Xbox Live выйдут на по-настоящему новый уровень реализма. Игрокам будет предоставлена возможность создавать собственные профайлы, зарабатывать награды и становиться бойцами сетевого комьюнити Gears of War. Суммируя вышесказанное, советуем вам включить в бюджет зимних праздников пункт под кодовым названием GoW, потому что он расширит ваши новогодний словарный запас на восторженное восклицание "вау!".

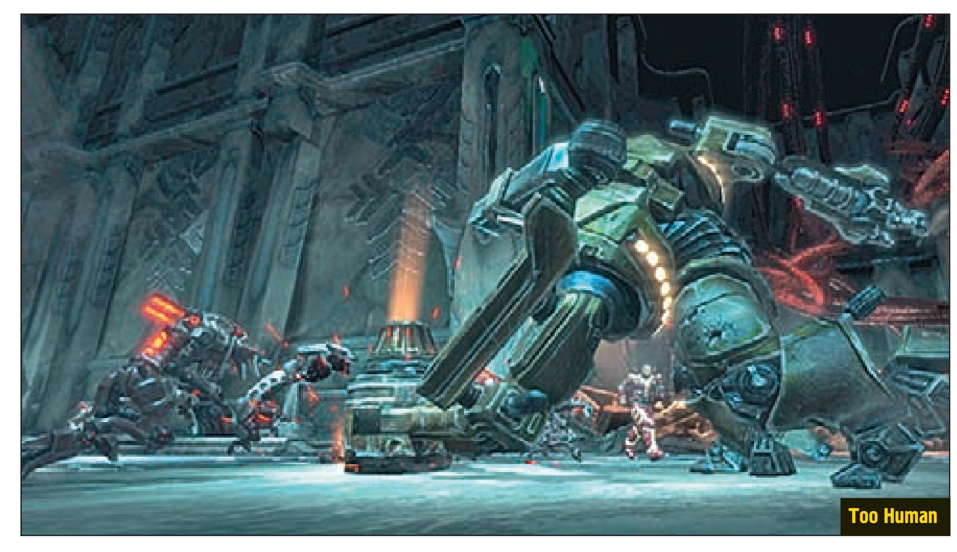
BLUE DRAGON

Жанр	*JRPG*
Разработчик	*Mistwalker*
Платформа	*Xbox 360*
Дата выхода	*Конец 2006 (Япония)*
Сайт	*www.mistwalker.info*

RPG с пометкой made in Japan для Xbox 360 - событие редкое и для многих радостное. Microsoft удалось собрать под свои знамена команду мечты, во главе с самим Хиронобу Сакагути. Особенно примечателен тот факт, что Blue Dragon - это не просто смелый эксперимент, а начало плодотворного сотрудничества студии Mistwalker с Microsoft. Еще один проект, известный как Lost Odyssey уже находится в разработке. Помимо мэтра, подарившего нам Final Fantasy, в создании Blue Dragon принимают участие дизайнер персонажей Акира Торияма, известный по работе над Dragon Ball и Dragon Quest, а также Нобуо Уематсу - композитор серии Final Fantasy. Сюжет


Gears of War



Blue Dragon. Желтого карапуза в фиолетовых штанах мог придумать только талантливый безумец Акира Торияма


Too Human

Blue Dragon построен вокруг мальчика Шу и группы его друзей, которым предстоит спасти мир от очередного вселенского зла. У каждого персонажа существуют так называемые тени, которые используются в качестве оружия для борьбы с врагом. Всего вы сможете найти более 200 теней, разбитых на пять групп по сопутствующему мифологическому существу. В Blue Dragon пять основных героев. Определенному действующему лицу покровительствует свой теневой товарищ. Так у Шу компаньоном является голубой дракон, у остроухого и желтобрюхого Марумаро - тигр, а у девушки-пирата Зоры - летучая мышь.

Визуальное убранство Blue Dragon выглядит достаточно мило, но после Mass Effect создается впечатление, что игру разрабатывают для позапрошлого поколения консолей. Впрочем, своеобразный анимешный стиль добавляет ярких красок. Все-таки не в полигонах и не текстурах счастье. И даже не в шейдерах. Оно скрывается в душе проекта, а душа у Blue Dragon чиста и прекрасна, как слеза младенца. Но европейским геймерам придется изрядно запастись терпением, так как выход игры намечен пока что только в Японии. А сколько времени займет локализация, одному Сакагути известно. Перевод с японского - штука тонкая, на FFXII, вон, запросто полгода уходит. Напоследок хотелось бы пожелать Blue Dragon коммерческого успеха в Стране восходящего солнца и выразить надежду на то, что такой прекрасный жанр, как JRPG приживется на Xbox 360.

TOO HUMAN

Жанр	*Action*
Разработчик	*Silicon Knights*
Платформа	*Xbox 360*
Дата выхода	*Конец 2006*
Сайт	*www.siliconknights.com*

Too Human - это первая часть запланированной экшн-трилогии от Silicon Knights. Она будет выполнена на популярном нынче движке Unreal Engine 3, практически гарантирующем качественное графическое оформление. Сюжет повествует о полумеханическом боге Бальдуре, которому на деле придется доказать свою крутость и спасти человечество от кибернетических монстров.

Протагонист способен комбинировать различные стили ведения боя, либо используя огнестрельное оружие, либо побеждая противников при помощи акробатических этюдов с всевозможными мечами и молотами. После уничтожения некоторого количества врагов появится возможность проведения суперудара, который будет варьироваться в зависимости от того, каких монстров вы до этого порвали. С нашей точки зрения Too Human проект в высшей мере любопытный. Он не претендует на революцию в жанре action, но все же заслуживает пристального внимания со стороны владельцев Xbox 360.

Олег "Rogue" ГАВРИЛИН

HALO 3

Жанр	*FPS*
Издатель	*Microsoft*
Разработчик	*Bungie*
Платформа	*Xbox 360*
Сайт	*www.bungie.net/Games/Halo3*

Наконец-то главный козырь приставки от Microsoft вытащили из глубокого рукава Bungie и демонстративно помахали им перед глазами игровой общественности.

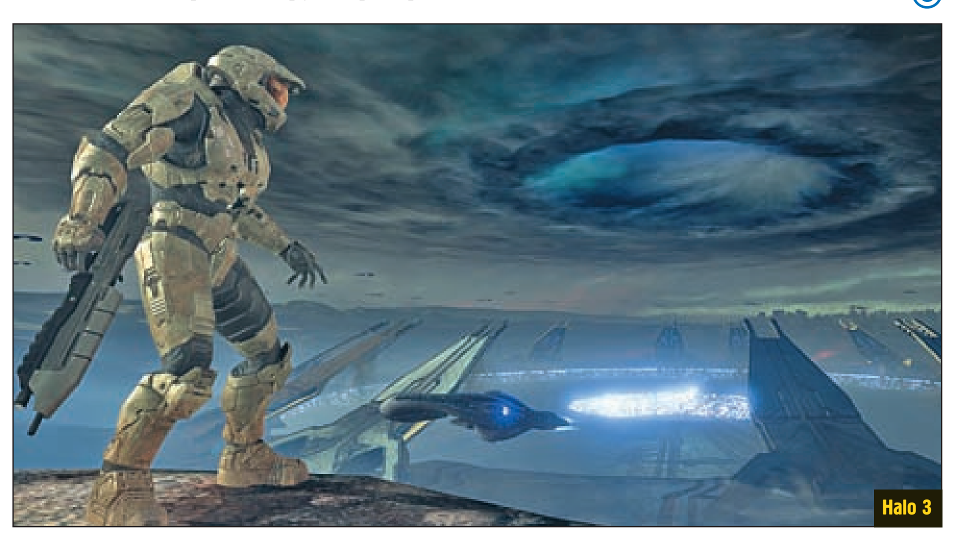
Присоединимся к восторженным аплодисментам и проскандируем троекратное "ура!". Впервые разработчики официально подтвердили, что орудие их главного калибра находится в процессе зарядки и будет готово к выстрелу в 2007 году.

Показанный на E3 видеоролик был удручающе лаконичен. Благо, представители Bungie утолили информационный голод фанатов. Они объяснили, что продемонстрированный сюжетный фрагмент, взят примерно из середины игры, которая завершит трилогию Halo.

Действие будет происходить на фактически завоеванной расой Covenant Земле. Предприимчивые инопланетяне в перерывах между массовым геноцидом населения откопали в пустыне некий артефакт, оставленный Предтечами - теми самыми, которые построили кольца Halo. При этом главные персонажи, Мастер Шеф и Кортана, окажутся по разные стороны галактики, и сможет ли бравый дуэт воссоединиться неизвестно.

Чтобы оценить техническую строну проекта, достаточно зайти в раздел "E3" на нашем диске. Не поверите - это реальная игровая графика. Примечательно, что на стекле шлема Чифа будет видно отражение всех окружающих объектов.

Из всего сказанного делаем простой вывод: в 2007 году появится игра, ради которой действительно не жалко будет выложить деньги за Xbox 360. ©


Halo 3

АВТОР
Владимир
ЧАПЛЫГИН



LUCASARTS™



INDIANA JONES 2007

Жанр	*Action*
Издатель	*LucasArts*
Разработчик	*LucasArts*
Дата выхода	*Лето 2007*
Платформа	*Xbox 360, PlayStation 3*
Сайт	*www.lucasarts.com*

Игровая индустрия повидала на своем веку множество попыток перенести похождения Индианы Джонса с одного экрана на другой. Какие-то были удачными, какие-то - провальными. Первой ласточкой стала вышедшая в 1982 году на платформе Atari 2600 аркада с элементами адвентюры Raiders of the Lost Ark от Midway Games. Затем различные компании на протяжении семи лет пытались сделать деньги на имени знаменитого археолога, пока в 1989 году лицензию в свои рук не прибрало издательство Lucasfilm Games, позже переименованное в LucasArts. С тех пор успели выйти еще 11 вариаций на тему приключений героя Харрисона Форда.

Попытка номер 12

Анонсированная в рамках E3 игра с рабочим названием Indiana Jones 2007 оказалась двенадцатой по счету. На выставке была представлена достаточно сырая демо-версия, но по ней уже можно судить о том, что нас ожидает примерно через год. Разработчики определились с главными фишками и теперь занимаются постепенным претворением задумок в жизнь.

Брюки превращаются...

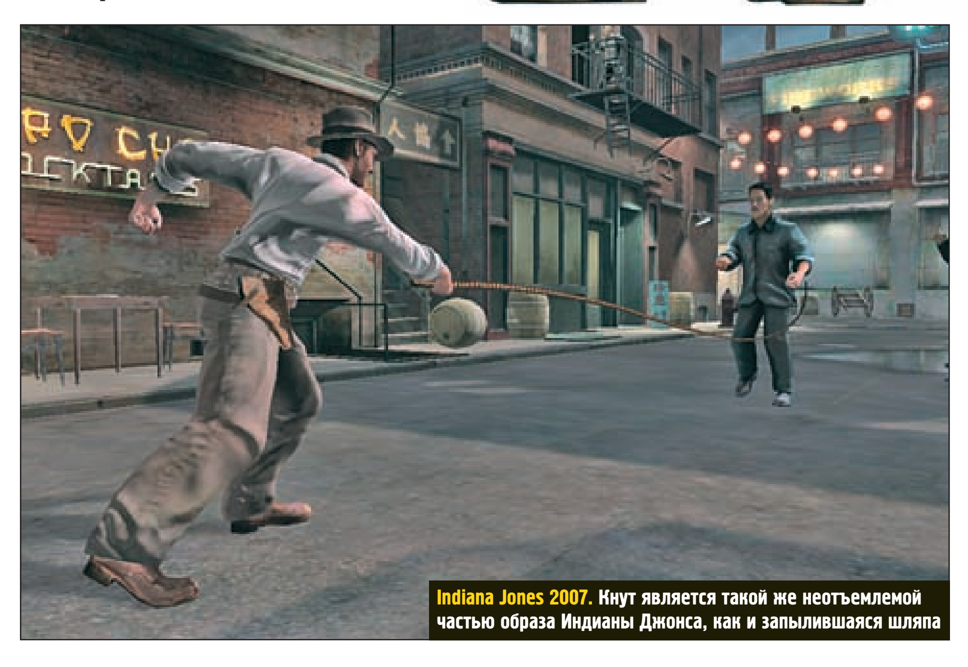
Самая главная особенность Indiana Jones 2007 - это доселе нигде не использовавшаяся идея непредсказуемого поведения искусственного интеллекта. За все выходки управляемых компьютером персонажей отдувается технология Euphoria. Благодаря ей и противники, и NPC принимают решения в соответствии с тем, что им подсказывает интуиция в тот или иной момент.

Как это реализовано на практике? Очень просто. В демо-версии посетителям выставки продемонстрировали сцену в Китайском квартале Сан-Франциско образца 1939 года. Из подворотни в сторону Индианы Джонса двинулись трое агрессивно настроенных парней. Знаменитый киногерой по полной программе "отоварил" хулиганов коронным ударом с правой. В общем, стандартная драка с качественными визуальными эффектами, свойственными всем играм для приставок нового поколения, и не более того.

...в элегантные шорты

Затем тот же самый эпизод запустили заново. И каково же было удивление собравшихся зрителей, когда они увидели, что на тот же самый набор действий шайка реагировала совсем иначе, чем в прошлый раз. Происходило это потому, что в грядущем творении LucasArts нет места заранее прописанным скриптам.

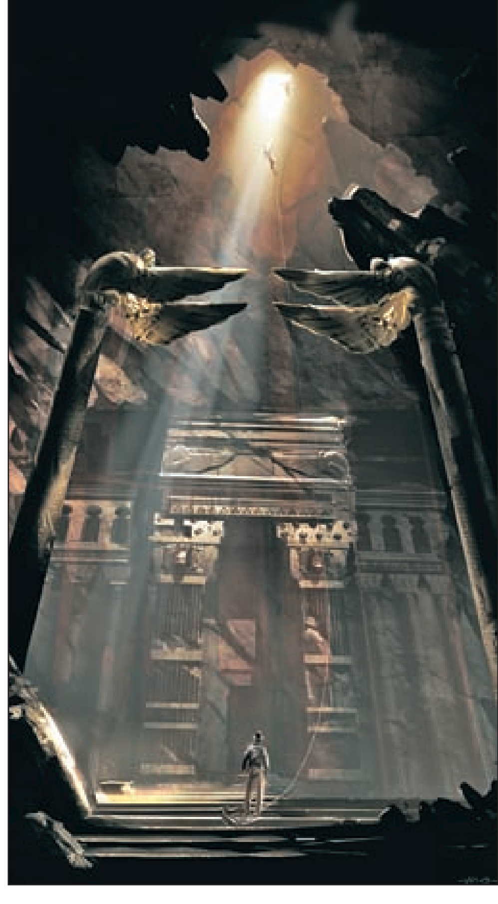
Искусственный интеллект определяет поведение своих подопечных в режиме реального времени и каждый раз как-то иначе. Например, после падения противник постарается подняться на ноги наиболее простым и безопасным способом.



Indiana Jones 2007. Кнут является такой же неотъемлемой частью образа Индианы Джонса, как и запылившаяся шляпа



Indiana Jones 2007. Что, и у этого тоже не было билета?



Для этого он будет использовать различные подручные предметы. Такими особенностями наделен каждый мало-мальски заметный игровой персонаж. Вот и получается, что одни и те же участники событий способны изменить сцену до неузнаваемости

Ломай, круши

Теперь прибавьте к самостоятельному искусственному интеллекту реалистичную физику окружающего мира, за которую отдувается система под названием Digital Molecular Matter. С ней различные предметы обладают теми же свойствами, что и их прототипы из реального мира.

Мир Indiana Jones 2007 - это мир интерактивности. Ящики разлетаются на куски под тяжестью падающего тела не по прихоти невидимого постановщика трюков, а в зависимости от целой кучи физических параметров: скорость и угол падения, вес, сила броска и так далее. Причем дело одними разрушаемыми ящиками не ограничивается. Ломаются деревянные двери, некоторые кирпичные сооружения, под напором гнутся металлические конструкции, разбиваются стекла и трескается лед.

Каждый раз, как в первый

Становится невозможно предсказать, что будет твориться на экране в следующее мгновение. Откинутый в сторону противник цепляется за бочку с порохом для китайского фейерверка. Подброшенный взрывом в воздух бедолага во время свободного полета чудом цепляется за край крыши дома и пытается спуститься вниз по пожарной лестнице. Нарочно такое не придумаешь. И нет никаких гарантий, что во второй раз подобный фокус повторится.

Возьмем для примера еще один эпизод. Мистер Джонс стоит на крыше движущегося трамвая. За ним на двух грузовиках гонится орава противников. Когда транспортные средства поравнялись, негодяи попытались запрыгнуть к Инди. Кто-то приземлился удачно, а кто-то не рассчитал свои силы и сломал шею об асфальт. Один акробат зацепился за край крыши, ногами разбил оконное стекло, пролез внутрь салона и потом отправился наверх. Разработчики утверждают, что данная сцена создавалась без скриптов. Игра самостоятельно определяла: кому суждено допрыгнуть, а кому - нет исходя из анализа скорости движения трамвая, грузовиков, особенностей поведения водителей и физической готовности тех или иных персонажей. Звучит невероятно, но в этом и заключается скрещивание технологии Euphoria с правдоподобной физикой.

Гладко бывает только на бумаге

Внешне старичок "Инди" держится вполне на уровне сегодняшних требований к играм. Особенно удалось динамическое освещение, поскольку с этим компонентом им помогали специалисты из дружественной конторы Industrial Light and Magic, до этого трудившиеся над спецэффектами к недавно вышедшему фильму "Посейдон" и грядущей второй части "Пиратов Карибского моря".

На момент показа демо-версии на выставке E3 степень готовности нового Индианы Джонса к отправке на золото измерялась лишь 20 процентами. Так что впереди у разработчиков возникнет множество непредвиденных проблем, поскольку постоянно изменяющиеся игровые ситуации во время тестирования наверняка преподнесут массу неожиданных сюрпризов. Все-таки AI без скриптов - дело довольно рискованное. А вдруг в сцене с трамваем по закону подлости никто не допрыгнет до крыши? Неужели все то время, что теоретически отведено под драку с противниками, на практике придется проводить в полном одиночестве? Таких "если" может возникнуть ой как много. Остается надеяться, что разработчики знают, на что они замахнулись и правильно оценили свои силы.



Indiana Jones 2007. Иногда количество превосходит качество


LEGO SW2. В продажу поступила новая модификация X-Wing. Теперь с пупырышками!


Thrillville. Детям - скидки! Пенсионером - бесплатно! Циклопу с киянкой мы еще и денег дадим!..

LEGO STAR WARS II: THE ORIGINAL TRILOGY

Жанр	*Action/Adventure*
Издатель	*LucasArts*
Разработчик	*Amaze, Traveller's Tales*
Дата выхода	*Осень 2006*
Платформа	*Nintendo DS, GameBoy Advance, GameCube, PlayStation 2, Xbox, PlayStation Portable*
Сайт	*www.lucasarts.com*

Мало кто мог предположить, что детская забава LEGO Star Wars станет одной из самых продаваемых игр прошлого года. Версии для разнообразных платформ купили более миллиона человек. На сей раз сюжет пластмассовой саги базируется на тех событиях, которые произошли с четвертого по шестой эпизоды "Звездный войн". К беготне и пешим сражениям двоих добавятся полеты на различных видах транспортных средств, начиная от AT-AT Walker и заканчивая X-Wing. Всего в LEGO Star Wars II будет насчитываться свыше 100 персонажей (50 новых и 54 из первой части), в том числе и изначально скрытые от геймерских глаз. Например, ради получения доступа к Генералу Гривусу или Луминаре Ундули придется пройти игру несколько раз или обнаружить секретные области. А еще можно наплевать на секретных персонажей и создать своего героя, позаимствовав части конструктора (туловище, руки, ноги, голова, головные уборы, оружие и так далее) от тех или иных уже доступных героев.

THRILLVILLE

Жанр	*Менеджер*
Издатель	*LucasArts*
Разработчик	*Frontier Developments*
Дата выхода	*Осень 2006*
Платформа	*PlayStation 2, Xbox, PlayStation Portable*
Сайт	*www.lucasarts.com*

Года два назад фанаты Rollercoaster Tycoon 3 (такие странные личности действительно существовали, да-да!) спрашивали, почему их любимую игру не перенесли на приставки. Вердикт представителей Atari был следующим: с консольными геймпадами представители жанра "менеджер" несовместимы. Однако издательство LucasArts думает совершенно иначе, и переманило разработчиков сериала (студия Frontier Developments) под свое крыло. Заполучить права на знаменитую PC-шную торговую марку не получилось, поэтому новый проект решили окрестить Thrillville.

Анонсированная на E3 игра делается по тем же лекалам, что и Rollercoaster Tycoon 3: полностью трехмерная графика, необходимость постоянно совершенствовать свой парк развлечений (всего будет доступно более 100 аттракционов). Плюс возможность вселяться в тела рядовых посетителей и с видом от первого лица вкушать все прелести катания на американ... (стоп, игра американская, значит горки - "русские"). Прелести катания на русских горках. Вдобавок к этому геймерам разрешается расставить различные игровые автоматы. Причем все дополнительные развлечения позволяется опробовать на собственной шкуре. Где-то придется изображаться роль ковбоя и метко стрелять из кольта в периодически появляющиеся мишени, а где-то следует стать пилотом космического корабля. Идея с такими мини-играми, на наш взгляд, очень даже здоровская. В любой момент можно оторваться от рутинной профессии менеджера, дать отдохнуть головному мозгу и размять пальцы в процессе отстреливания банды какого-нибудь Грязного Гарри.



Thrillville

TRAXION

Жанр	*Music*
Издатель	*LucasArts*
Разработчик	*Kuju Entertainment*
Дата выхода	*Осень 2006*
Платформа	*PlayStation Portable*
Сайт	*www.lucasarts.com*

Перед нами необычная игра. В отличие от россыпи представленных на E3 проектов для PlayStation Portable, в творении Kuju Entertainment весь геймплей строится исключительно на взаимодействии с различными видами музыки (от джаза до техно). Если предложенных разработчиками треков кому-то покажется маловато, то можно загрузить с карточки свою mp3-коллекцию. Фактически Traxion представляет собой сборник простеньких мини-игр, события которых тесно связаны с тем, что доносится из динамиков карманной приставки от Sony. В одном из 24 заявленных способов развлечения необходимо маневрировать парящим по трехмерному пространству курсором и попутно собирать всякие полезные предметы, сыплющиеся сверху в такт музыке. Другой вариант предлагает с помощью четырех клавиш управления правильно выбивать те или иные ноты. К релизу обещают воплотить в жизнь еще несколько задумок, в том числе и музыкальный файтинг. ©



АВТОР

Алексей "[k8]" КОЧЕРОВ

Жанр	Action
Издатель	SCEE
Разработчик	High Impact Games
Платформа	PlayStation Portable
Дата выхода	I квартал 2007
Сайт	www.insomniacgames.com

РАЗБОРКА НА ШУРУПЫ

Сверхновые звезды - звезды, испытавшие катастрофический взрыв
Большая советская энциклопедия

Так уж сложилось, что Рэтчет и Клэнк вынуждены постоянно догонять своего основного конкурента - серию Jak & Daxter. Теперь гонка продолжится и на PSP. Вся игровая братия дружно гоняет свеженький Daxter, а журналисты во всю разглядывают материалы новой игры из серии Ratchet & Clank.

Можно взять у вас интервью?

В обитаемом и не очень космосе все относительно спокойно. Пока, правда, неясно, какой промежуток времени охватывает игра.

Механик Рэтчет и его металлический напарник Клэнк, наслаждались вполне заслуженным отдыхом. Сидели они себе, расслаблялись, пока к героям не привязалась назойливая инопланетянка Луна. У девочки школьное задание, и она со всей ответственностью готовит большой материал про героев. Ну а ближайшими героями во всей округе оказались именно наши персонажи. Рэтчет, не долго думая, согласился помочь с подготовкой работы, и только начал рассказывать о своих похождениях, как девочку похитили непонятные пришельцы. Вы уже догадались, что парочка без колебаний бросилась в погоню, ввязавшись в очередную заварушку, последствия которой, как минимум - коллапс хотя бы одного светила.

Ты уверен, что рыбу надо было глушить именно так?



High Impact Games? Это кто такие?

Фанатам серии не стоит хвататься за голову, не увидев напротив графы "разработчик" всем знакомым Insomniac Games. Почему? А все потому, что High Impact Games была создана выходцами из именно этой конторы.

А можно позировать?

Ratchet & Clank находится на ранней стадии разработки, поэтому пока довольно сложно судить как об игровом процессе, так и об уровне графики.

Представленные скриншоты смотрятся довольно неплохо, а вот видео игрового процесса... Хмм, выглядит довольно скучно. Рэтчет носится по однообразным, небогато обставленным локациям, размахивает знаменитым гаечным ключом, собирает болты да шурупы. И, в общем-то, все.

Впрочем, до выхода еще 10 месяцев, и мы уверены, что все изменится в лучшую сторону.

На текущий момент арсенал Рэтчета представлен семью пушками (из увиденного - бластер и огнемет), а Клэнк использует в качестве оружия кулаки и маленьких, но зубастых Микроботов. Процесс управления последними выполнен, как и в предыдущих версиях игры: отдали одну из четырех команд - Микроботы бросились ее выполнять. Кланк также может использовать различные механизмы для транспортировки своих подручных. Например, сев в гравитационную катапульту, закинуть ботов на ранее недоступную высоту.



Вы будете моим героем?

Выход портативной части Ретчета назначен на первый квартал 2007. Это значит, что у разработчиков впереди еще довольно много времени, чтобы сделать как минимум стоящий проект. Возможно, у них получится создать игру, достойную исключительно положительных отзывов. То есть такую, какой стала аркада Daxter.

©

Фанатично настроенные гуманоиды









АВТОР
Олег "Rogue" ГАВРИЛИН

Жанр	Action/Adventure
Издатель	Capcom
Разработчик	Capcom
Платформа	Xbox 360
Дата выхода	I квартал 2007
Сайт	www.capcom.co.jp/lostplanet

ГЛОБАЛЬНОЕ ЗАМЕРЗАНИЕ

Упавшая сверху тварь вцепилась в стенку контейнера, и Язону предоставился случай рассмотреть ее как следует. Зрелище было настолько кошмарное, что он не поверил собственным глазам. Квинтэссенция смерти… Голова - сплошная пасть с острейшими зубами в несколько рядов.
Гарри Гаррисон. "Неукротимая планета"

Приятно, что хотя бы иногда господа из Microsoft снисходят до благородных поступков. После E3 они щедро выложили демо-версию Lost Planet в Xbox Live, так что теперь все обладатели Xbox 360 и выделенного интернета могут познакомиться с потенциальным хитом.

Выкроить несколько минут в суматохе E3 и подержаться за джойстик у стенда Capcom, быть может, хорошо, но оценка игры требует более тщательного подхода. Нужно без какой-либо спешки сесть и вникнуть. По возможности, основательно.

Непогода нынче в моде

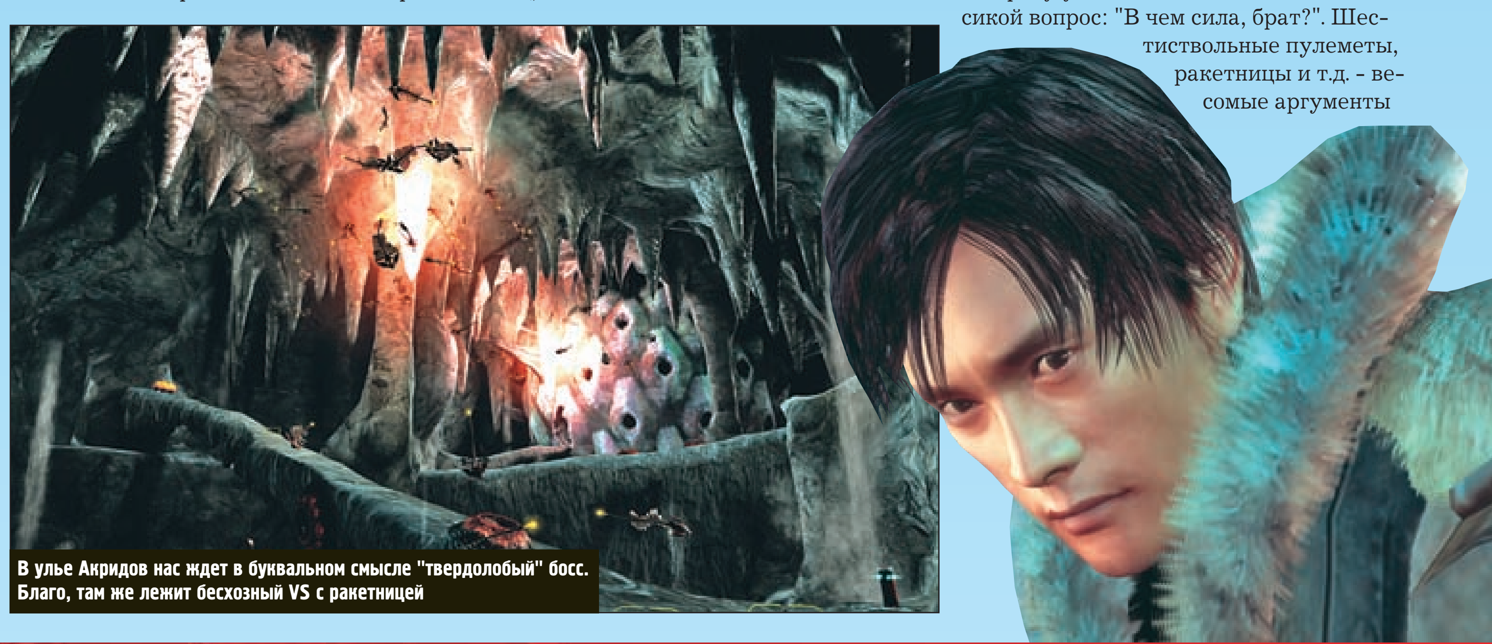
Проект от создателя серий Rockman и Onimusha, Кейдзи Инафунэ в принципе не может не вызывать интереса. Lost Planet - игра с серьезной Sci-Fi концепцией и антуражем в духе фантастической литературы 80-х. Отсюда вытекают свойственные произведениям того времени особенности сюжета и стилистики. Действие разворачивается на совершенно непригодной для проживания из-за сверхнизкой температуры воздуха планете. Пытаясь сделать из ледяного ада цветущий сад (или хотя бы какой-никакой сад), люди начинают его терраформить. Процесс осложняет местное население, представленное букетом различных видов существ Akrid. Аборигены крайне недружелюбны к нахальным гомо сапиенсам: их медом не корми, дай только очередного горе-колониста скушать.

Игрокам отводится роль Уэйна, чья внешность "срисована" с корейского актера Ли Бьюн Хунга. Этот гражданин состоит в рядах снежных пиратов и ведет не самый праведный образ жизни. Едва не погибнув в ходе вылазки, он теряет память из-за отказа устройства, стабилизирующего функции организма в холодном климате планеты. Теперь ему предстоит узнать тайну гибели отца от лап гигантского Акрида и проникнуть в замыслы корпорации Neo Venus Construction, стремящейся очистить планету от чудовищ, а заодно - и от людей.

Без валенок по сугробам

В основе игрового процесса лежит старая и надежная, как дерево-дуб, схема шутера с видом от третьего лица. В демо-версии открыты для экскурсии два уровня. На одном нас с распростертыми клешнями встречают Акриды, на другом - сотрудники корпорации.

Уэйн не стремится подражать всяким героям шпионских боевиков и не прячется за углами в ходе перестрелок. В LP используется классический арсенал огнестрельных игрушек, куда входит автомат, плазмомет, снайперская винтовка, дробовик и т.д. Как этим добром распоряжаться - решать вам. А еще в LP есть роботы под названием Vital Suits. Только это не те металлические гуманоиды со светящимися глазами, коими изобилует, скажем, вселенная Gundam. О нет, их дизайн подчеркнуто приземлен и вполне соответствует общей стилистке. Они больше напоминают погрузчика из нетленного шедевра "Чужие" Джеймса Камерона, нежели условно взятого меха из какого-нибудь аниме. Стоит угнездиться в кабине VS, и вы сразу узнаете ответ на ставший классикой вопрос: "В чем сила, брат?". Шестиствольные пулеметы, ракетницы и т.д. - весомые аргументы


В улье Акридов нас ждет в буквальном смысле "твердолобый" босс. Благо, там же лежит бесхозный VS с ракетницей



- 23? Это они называют "холодно"? У нас при такой температуре даже "Волги" заводятся



МОБИЛЬНАЯ ЗИМА



Не ограничившись одной лишь Xbox 360, разработчики планируют выпустить мобильный вариант Lost Planet. Им станет приквел, главным героем которого окажется отец Уэйна - Гейл. Задачи у папаши те же: сражаться с Акридами и снежными пиратам, выяснять отношения с большими боссами и искать способы не превратиться в сосульку.

против головорезов корпорации и Акридов, которые иногда достигают таких размеров, что переть против них на своих двоих бессмысленно - проглотят, не жуя.

Камера располагается строго за спиной Уэйна и ведет себя очень воспитанно. Для прицельного огня ее можно "повесить" за плечом героя, как в Resident Evil 4, нажатием крестовины. Кстати, управление на удивление интуитивно: например, перезарядка осуществляется нажатием правой аналоговой ручки.

Не гони пургу

Суть геймплея проста и незатейлива - бегаем и стреляем. Посмотрите ролики на нашем диске - сами убедитесь. Но LP подкупает в первую очередь атмосферой. Несмотря на холодную неприступность, снежная планета обладает особым шармом. Занесенные снегом постройки, ржавые автомобили, сугробы величиной с дом - антарктическая романтика в концентрированной форме. Принимать рекомендуется исключительно в зимнее время года для наиболее глубокого погружения.

Графика хороша. Особенно впечатляют модели персонажей: у главного героя порывы ветра треплют воротник и рукава куртки, да и Акриды смотрятся более чем убедительно. Хотя чтобы по достоинству оценить последних, необходимо играть на HD TV, поскольку на обычном телевизоре вы не увидите досконально проработанных текстур шкуры и прочих деталей. Любопытно реализована анимация: - все резкие движения прорисовываются с некоторой размытостью, которая подчеркивает их стремительность.

Дым практически фотореалистичен, а образующаяся при взрывах ударная волна сопровождается еще большим размытием. В пылу сражения эти спецэффекты увеличивает динамику действия. Дух захватывает так, что мама не горюй. А если еще акустикой хорошей обзавестись, то вообще шоколадно будет.

После любования техническим уровнем LP, настало время поисков графических недостатков. Придраться на самом деле есть к чему. Например, оставляемые пулями отверстия в стенах исчезают через некоторое время. Уэйн категорически отказывается взаимодействовать с некоторыми объектами. Используя магнитный трос, он способен запрыгивать на крыши небольших домов, а вот по лестницам лазать почему-то не хочет. И главное - снег. Учитывая сеттинг, он является одним из важнейших элементов игры. Как было бы здорово, если бы снег реалистично деформировался. Ан нет: ноги персонажей выгребают из белого настила круглые комья, которые вскоре исчезают. К тому же, если Уэйн изваляется в снегу, его одежда останется чистой. И где, скажите на милость, полноценное использование мощи консоли следующего поколения?

И в жару, и в плохую погоду

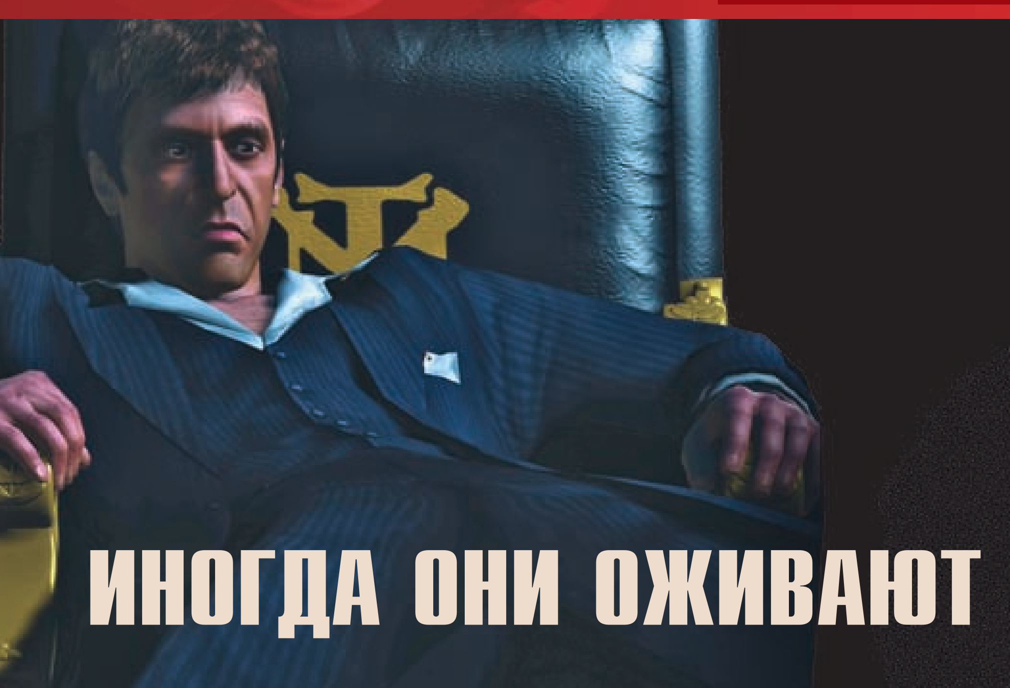
Планета с враждебно настроенной фауной - популярная тема в научной фантастике. Наиболее полно она была раскрыта в цикле Гарри Гаррисона "Мир смерти". Разработчики готовы добавить очередную статью в справочник вымышленных миров, отказывающихся покориться человеку.

Lost Planet появится в продаже зимой этого года в Японии, а затем доберется и до европейских берегов. ©


Летающие Акриды. Кусаться не умеют, зато бодаются просто убийственно


Куда ты завел нас, проклятый полярник?

Scarface: The World is Yours





АВТОР
Максим МИШИН

Жанр	Action
Издатель	Vivendi Universal Games
Разработчик	Radical Entertainment
Платформа	PlayStation 2, Xbox
Дата выхода	IV квартал 2006
Сайт	www.scarfacegame.com

ИНОГДА ОНИ ОЖИВАЮТ

No los queremos! No los necesitamos!
Мы не хотим их! Мы не нуждаемся в них!
Фидель Кастро. "Лицо со шрамом"

Вдоволь поиздевавшись над свежими киношными лицензиями, игровые издательства решили, что пора обратиться к классике. Ведь финансовый успех очередного экшна всегда зависит от того, насколько удачной окажется оригинальная история, рассказанная на большом экране. А с признанными шедеврами все просто: купили лицензию, состряпали очередной ширпотреб и можно спокойно подсчитывать доходы - громкое имя сделает свое грязное дело.

Так поступила Electronic Arts, беспощадно растоптавшая славное имя Godfather, и не скрывающая своего желания добить хорошую лицензию парой контрольных низкопробных сиквелов. Так, судя по всему, идут дела и у Vivendi, заполучившей права на не менее знаменитый фильм Scarface. Всем, кто еще не ознакомился с одной из лучших криминальных историй прошлого века, рекомендуем это незамедлительно сделать. Ниже речь пойдет о концовке фильма, по сути - спойлер.

Перед завершающими титрами главный герой Scarface, Тони Монтана, получает предательский выстрел в спину от своего бывшего компаньона и благополучно отправляется в ад. Режиссер проявил явную финансовую безграмотность и нахально обрубил все мысли о сиквеле. А так как в самом фильме главный герой достаточно редко берется за оружие (по меркам среднестатистического боевичка), то и игроделы потеряли шанс поведать о жизни кубинского эмигранта до рокового выстрела.

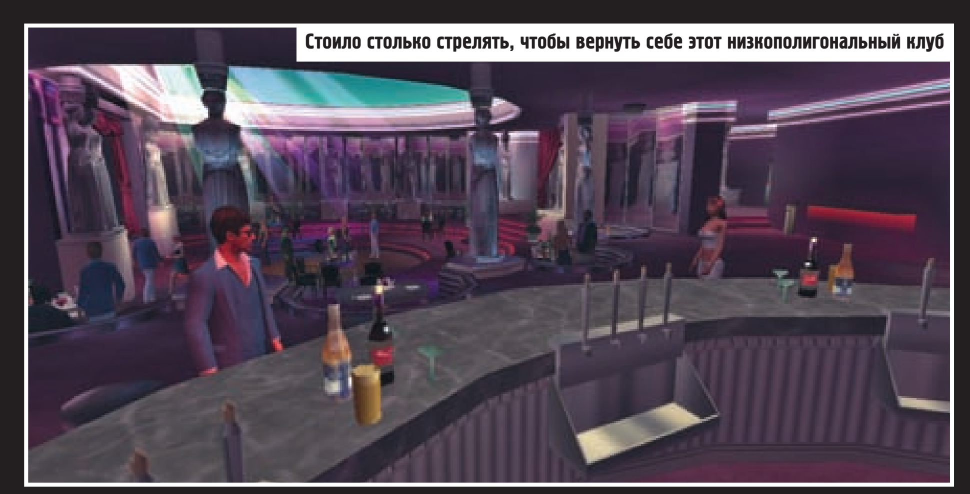
Впрочем, превращать игру в новую Stubbs the Zombie, где вместо кокаиновой империи Тони возглавил бы армию нежити, тоже никто не осмелился. А вот сделать вид, что перечеркнувшего все бизнес-планы выстрела просто не было, - это вполне допустимо. Как заправский терминатор, герой расстреливает всех налетчиков и остается в живых. Вот только нет у него уже ни прежней богатой жизни, ни влиятельных знакомых, ни надежного друга. От импе-

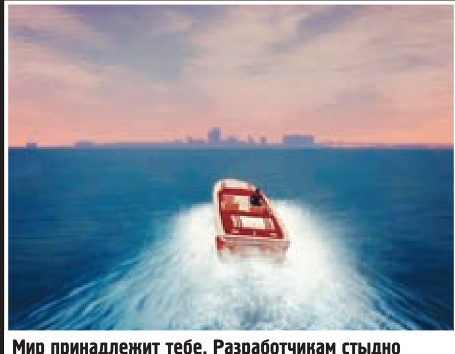

Полиция даже не смотрит на Тони, у нее своя трагедия - подгорели пончики


Тони, если ты сейчас не обернешься, игры не будет



Scarface: The World is Yours


Стоило столько стрелять, чтобы вернуть себе этот низкополигональный клуб

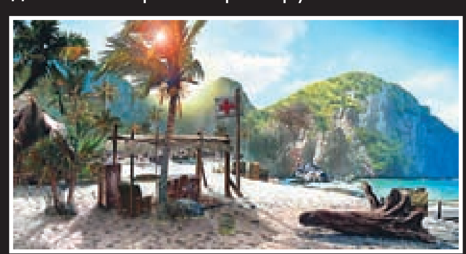

Мир принадлежит тебе. Разработчикам стыдно признавать эту халтуру своим творением

рии остался полуразрушенный особняк и куча трупов. Прямая дорога обратно в кубинскую забегаловку, но такая перспектива отчаянному Тони нравится меньше всего. Еще не поздно начать все сначала, вернуть утраченный авторитет и попутно отомстить обидчикам.

Завязка, что и говорить, высосана из пальца, но, в конце концов, есть в играх что-то и помимо сюжета: геймплей, например, или пресловутая атмосфера. Последняя, видимо, и сыграет ключевую роль в популярности Scarface, потому как игровой процесс пропах нафталином еще на стадии концепции. Уместно было бы продолжить суровые замечания из мартовского номера "Консоли" по поводу GTA-клонов, но проще перечислить немногочисленные достоинства грядущего проекта и предоставить право морального выбора читателям.

Тони Монтана путешествует по Майями, выполняя разномастные задания. Одни помогут продвинуться по сюжету и подобраться поближе к врагам (ведь наш бывший товарищ, окопавшийся в Боливии, должен понести суровое, но справедливое наказание), другие пополнят карманы раскулаченного наркобарона деньгами или повысят его влияние. Чем выше авторитет, тем больше людей готовы сотрудничать, причем не всегда это будут воротилы криминального бизнеса: иногда это будут мирные граждане, а иногда и с полицией можно обменяться любезностями.

Если мирной беседы не предвидится, Тони способен и оружием пригрозить. Осознавая, что игра может попасть не только к зеленым новичкам, но и к опытным игрокам, разработчики создали систему управления, как с автоприцеливанием, так и без него. Выбрав потенциальную жертву, можно будет выстрелить в определенную часть тела, и оно, это тело, должным образом среагирует.

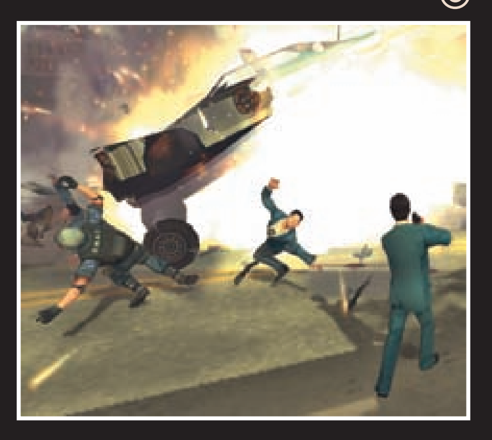


По фильму заметно, что у Тони не все в порядке с головой. Секундное оцепенение превращало его из просто сквернословящего мафиози в настоящего безумца. Эта шизофрения просто не могла не найти свое отражение в игре - чем больше герой убивает, тем быстрее заполняется линейка ярости, которую он разряжает в тех же беспомощных врагов. Жаль, что ничего нового Тони не продемонстрирует: так как фантазией разработчики обделены, они решили обойтись банальным замедлением времени с небольшой вспомогательной функцией - возможностью вести ураганную стрельбу сразу по нескольким мишеням.

Раскрывать образ человека со шрамом в игре продолжит весьма интересная особенность - возможность провоцировать врагов. Коронные фразы Тони заставят их выйти из своих укрытий, чтобы продемонстрировать выскочке, кто тут круче. А в прямой перестрелке метко брошенная реплика буквально ошарашит противника, он отвлечется и тут же получит пулю.

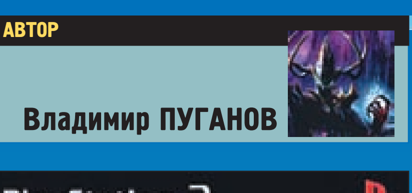
Отмыв в разных банках достаточное количество грязных денег, уже уважаемый господин Монтана сможет вкладывать финансы в недвижимость, заполнять гаражи дорогими машинами или баловать себя прогулками на катере. Обзаведется он и помощниками, но в силу того, что доверяет Тони только себе, их количество разработчики решили ограничить. Не беда - человеку, привыкшему все делать самостоятельно, достаточно попросить наемного водителя доставить из особняка нужную машину в нужное место, а дальше он разберется сам.

Scarface достаточно долго находится в разработке, и время явно не идет игре на пользу. Графический движок устаревает на глазах, да и концепция, мягко говоря, не первой свежести. Разработчикам остается лишь уповать на громкое название и лицензированные голоса, а нам - на то, что игра продемонстрирует хоть каплю оригинальности. ©





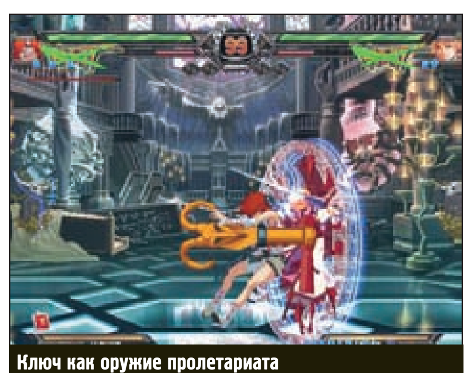
АВТОР
Владимир ПУГАНОВ

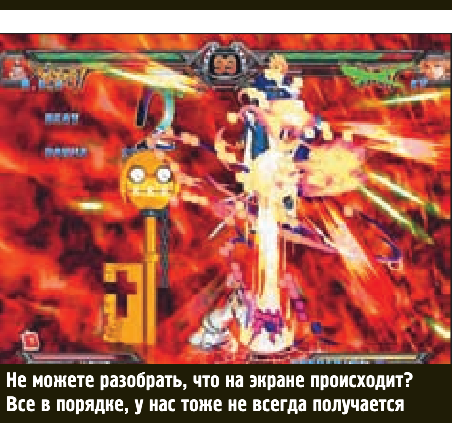


НОВАЯ ПОРЦИЯ НАСИЛИЯ

Унция репутации стоит фунта работы.
Иерархология Плацебо Питера, "Все законы Мерфи"

Можно поставить сто к одному, что разработчики очередной версии Guilty Gear'а работали именно по принципу, вынесенному в эпиграф. Репутация одного из лучших двухмерных файтингов позволяет SEGA издавать сколь угодно различных версий игры с малозаметными для неискушенных игроков и архиважных для фанатов изменениями в геймплее. Именно очередной ревизией сверхуспешного Guilty Gear XX и стала новая часть серии под названием Slash.


Ключ как оружие пролетариата


Не можете разобрать, что на экране происходит? Все в порядке, у нас тоже не всегда получается


Добро должно быть с кулаками. Или с огоньком

Два года назад Guilty Gear Isuka внесла в оригинальную игру приличное количество изменений. Достаточно вспомнить управляемые развороты (в двумерных файтингах это редкость) и абсолютно сумасшедший режим с четырьмя бойцами одновременно. Guilty Gear XX Slash, в отличие от предшественницы, лишь правит баланс да меняет некоторые удары. Так что, даже если вы ветеран всех предыдущих частей и мастер якорно-гитарной школы боя, приемы придется освоить заново.

Кадровый состав остался практически все без изменений, за исключением перебравшейся из Isuka "ключницы" A.B.A. Да еще Sol Badguy похорошел. Не в смысле сходил в солярий и подстриг ногти, просто в игре появился его "добрый" аналог под именем Order Sol.

Если вы видели предыдущие две части, то с легкостью представите, как Slash выглядит. Качественная двухмерная графика, которую изредка можно рассмотреть за спецэффектами. Яркие фоны. Сравнимая с хитами SNK анимация. И если бы мы оценивали Guilty Gear XX#Reload как отдельную игру, то она заработала бы не 7.6, а как минимум на балл выше. Но Slash - это, по большому счету, переиздание, пусть и не очень богатое на нововведения, но все равно интересное для фанатов. Которые даже у нас в стране умудряются проводить по Guilty Gear чемпионаты. Здесь, кстати, кроется еще одна проблема: игра вышла пока только на территории Японии. Впрочем, является ли это препятствием для хардкорщика? ©





Жанр	2D fighting
Издатель	SEGA
Разработчик	Sammy, Arc System Works
Платформа	PlayStation 2
Сайт	www.guiltygearx.com

РЕЙТИНГ

Игровой интерес	7	x 0,40
Графика	8	x 0,20
Звук и музыка	8	x 0,10
Дизайн	8	x 0,20
Ценность для жанра	8	x 0,10

7.6

Коллекционерам на радость

Истинные ценители могут получить в свое распоряжение специальный набор GG Slash. Кроме самой игры и специального геймпада, он включает в себя еще и любопытный диск Absolute Chronicle. На нем записан получасовой ролик об истории серии с комментариями о ключевых фичах каждой части. Помимо ретроспективы, фанаты найдут на DVD и ролик Furious Match. Запись демонстрирует поединки лучших игроков GG и является наглядным примером, как нужно играть. На закуску (и, как мы подозреваем, чтобы забить место) добавлены еще четыре официальных трейлера Slash от SEGA.



Me & My Katamari



АВТОР
Петр ТЮЛЕНЕВ



Жанр	Arcade/Puzzle
Издатель	Namco Bandai Games
Разработчик	Namco
Платформа	PSP
Сайт	www.katamari.namco.com

РЕЙТИНГ

Игровой интерес	8 x 0,40	7.7
Графика	7 x 0,20	
Звук и музыка	8 x 0,10	
Управление	8 x 0,20	
Ценность для жанра	7 x 0,10	



И ТВОЮ КАТАМАРИ ТОЖЕ!

Сбросили на врага резиновую бомбу.
Погибло сорок миллионов.
Бомба еще прыгает.
Бородатый анекдот

Говорят, японские квартиры такие маленькие, что компьютер в них не помещается, из-за этого в Стране восходящего солнца отдают предпочтение телевизорам и консолям. Лично мне в прошлом году пришлось остро ощутить нехватку телевизора - из-за одного только волшебного слова "Katamari". Пока счастливые обладатели PS2 вовсю катали эти шарики по городам и весям, владельцам портативных консолей оставалось только пускать слюни в ожидании версии для PSP. Но прикатился и на нашу улицу катамари.

Ночной кошмар гринписовца

О звездах из Katamari Damashi можете забыть - теперь нас ожидают вещи куда более приземленные, но не менее интересные. Утомившись от дел праведных, Король Всея Космоса отправился с семейкой отдыхать на побережье. Разыгравшись, Их Величества невзначай смыли в океан небольшой архипелаг, населенный разнообразными представителями животного мира. Но щедрость Короля не знает пределов. Чтобы не устраивать экологическую катастрофу, Властелин милостиво соизволяет сотворить зверушкам новые острова, разумеется, после того, как мы в лице Принца закатамарим ему достаточно материала. Зверушки от такой щедрости потеряли чувство меры и требуют от Принца не абы какой остров, а эксклюзивный. Цикада хочет побольше громких предметов, гепард - быстрых, а дельфин - умных. Кстати, зачем дельфину остров? Ну да ладно, Королю не жалко, тем более что он сам входит во вкус: в последней миссии нам предстоит закатать супер-мега-катамари для венценосного папаши Принца.

Из-за рейтинга "E" кровищи, секса и насилия (если не считать насилием сам факт закатывания кого-нибудь в катамари) вы здесь не найдете. А вот сцена показательной порки, которой сопровождается провал задания, повергла моего знакомого детского психолога в недоумение. Пожалуй, спишем на азиатский менталитет.

Путешествие с консоли на консоль

Немного изменилось управление: если раньше мы использовали два аналоговых джойстика, то теперь - одновременно крестовину и четыре кнопки в правой части консоли. Немного выбивает из колеи подгрузка данных в середине уровня, но это неизбежная плата за портативность.

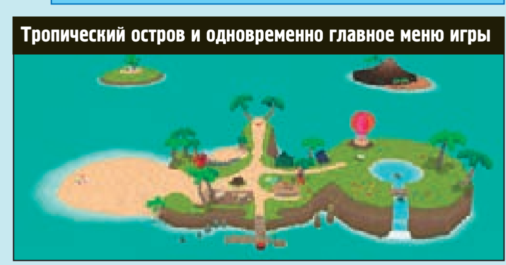
В звуковой дорожке присутствуют лучшие мелодии из предыдущих игр серии, а также некоторое количество новинок. Пейзажи по-прежнему сюрреалистичны, а видеоролики (правда, их только три) несут легкий оттенок шизофрении. Чего стоит, например, финальный мультик, в котором нам предлагают сыграть в двухмерный восьмибитный катамари?

Реализацию "Катамари" на PSP можно было назвать практически безупречной, если бы не количество миссий - всего шестнадцать. Могла бы Me & My Katamari оказаться и помасштабнее. Как-никак, это наша последняя возможность покатать липкий шар по замусоренным ландшафтам. Создатели "Катамари" объявляют о закрытии любимой линейки, и нам остается только содрогаться в предвкушении того, что они выдадут на-гора в следующий раз.

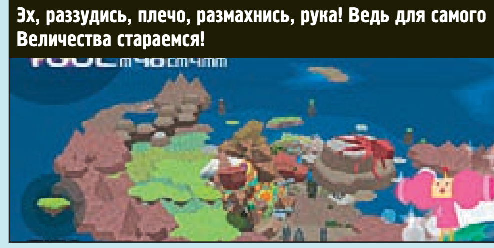
НИ РАЗУ НЕ ИГРАЛИ?

Катамари - это не разновидность катамарана, а шар, к которому липнут попадающиеся на пути предметы. В начале игры шарик маленький и пристает к нему только всякая мелочь, но не отчаивайтесь, он скоро вырастет, и люди к вам потянутся (а также деревья, здания и автомобили). Чтобы пройти уровень, необходимо за ограниченное время довести катамари до определенного размера.

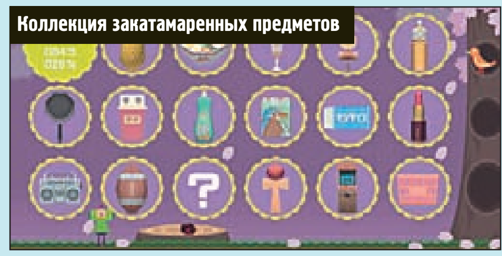
Тропический остров и одновременно главное меню игры



Эх, раззудись, плечо, размахнись, рука! Ведь для самого Величества стараемся!

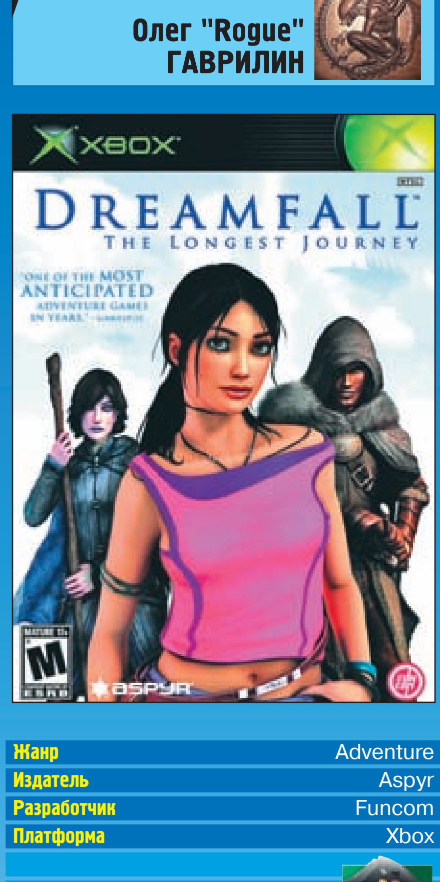


Коллекция закатамаренных предметов



АВТОР
Олег "Rogue" ГАВРИЛИН





Умрешь - начнешь опять сначала
И повторится все, как встарь:
Ночь, ледяная рябь канала,
Аптека, улица, фонарь.
А. Блок (1912)

Вы знаете, что такое квесты? О, квесты - это жуткие игры, в которых для перехода из пункта А в пункт Б нужно сделать такое количество порой совершенно абсурдных действий, что, оказавшись в конце пути, хочется недоуменно поскрести затылок и спросить: "Черт возьми, как я сюда попал?"

Сегодня бытует мнение, что в век технического прогресса сложно привлечь кого-то игровым процессом, основанным только лишь на монотонном щелканье мышкой. Дескать, жанр квестов давно мертв.

Отнюдь. Выходящие регулярно квестовые проекты доказывают, что жанр жив, здоров и даже шевелится. Бодренько так.

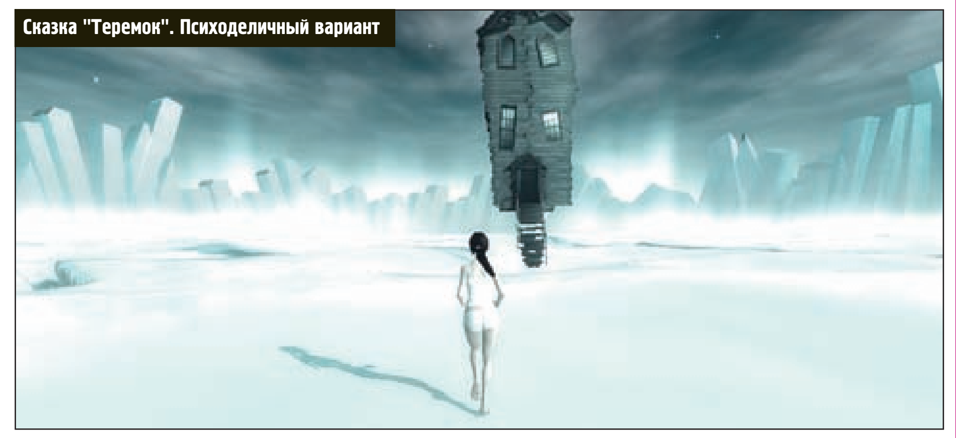
Осторожно - шедевр!

В 1999 году норвежская компания Funcom выпустила на PC The Longest Journey, которую можно отнести к чистокровных адвентюрам. Игра произвела в определенных кругах эффект взрыва, небольшого, но живописного, и завоевала солидное количество наград. Хороший уровень продаж позволил разработчиками преступить в 2003 к созданию второй части.

Любители квестов из писишного контингента три года активно исходили слюной, разглядывая свежие скриншоты. Немудрено: продолжение TLJ, которую небезосновательно считают вехой в истории компьютерных игр, согласитесь, заслуживает внимание. Благо на этот раз эксклюзивность было решено послать темным лесом и осчастливить в придачу консольных игроков.

Империя иллюзий

Что сулит потенциальный хит с чужой платформы? События Dreamfall разворачиваются через десять лет после TLJ. Главная героиня Зои Кастилло - с виду обычная барышня. Можно сказать, ничем не приметная. Ну, не считая милой мордашки, точеной фигурки и сногсшибательного обаяния. Она учится в институте, на выходных потягивает красное вино в шумной компании друзей, а также регулярно смотрит вечерние выпуски новостей. В общем, та еще лапочка.


Сказка "Теремок". Психоделичный вариант

Жанр	Adventure
Издатель	Aspyr
Разработчик	Funcom
Платформа	Xbox
Сайт	www.dreamfall.com

РЕЙТИНГ

Игровой интерес	9	x 0,40
Графика	8	x 0,20
Звук и музыка	9	x 0,10
Сюжетная линия	10	x 0,20
Ценность для жанра	7	x 0,10

8.8

ЕЩЕ МЫ УМЕЕМ КУСАТЬСЯ



В TLJ восемнадцатилетняя Эйприл Райан была весьма ущербным существом, предпочитавшим избегать открытых конфликтов. Герои Dreamfall умеют более активно постоять за себя. Та же Эйприл теперь не прочь огреть неприятеля черенком от швабры (по научному, это называется "посохом"). Боевая система, конечно, не фонтан. Из набора атак - одна сильная и одна слабая, которые можно комбинировать. Требующие ударной терапии враги сопротивляются вяло и ведут себя, словно напичканные транквилизатором лабораторные мыши. В общем, это вам не Devil May Cry.

Однако не стоит обвинять разработчиков в халатности. Боевая система, по заверению создателей, ни на что не претендует. Воспринимайте сам факт ее наличия, как еще один способ разнообразить продвижение к финалу игры.

А ЧТО БЫЛО-ТО?



Жители Старка постоянно упоминают о Коллапсе, который произошел 10 лет назад, когда Эприл поспособствовала восстановлению баланса между мирами. Однако, что это за Коллапс не говорится. На официальному сайте игры есть крайне забавная информация: оказывается никто и не помнит, что конкретно произошло. Когда продюсер Йорген Таральдсен приезжал в Москву, на встрече с прессой его попросили разъяснить ситуацию, он ехидно улыбнулся и ответил многообещающее "Не скажу... Пока". Видимо, подробности станут известны в третьей части, которую обещали сделать году этак к 2011.



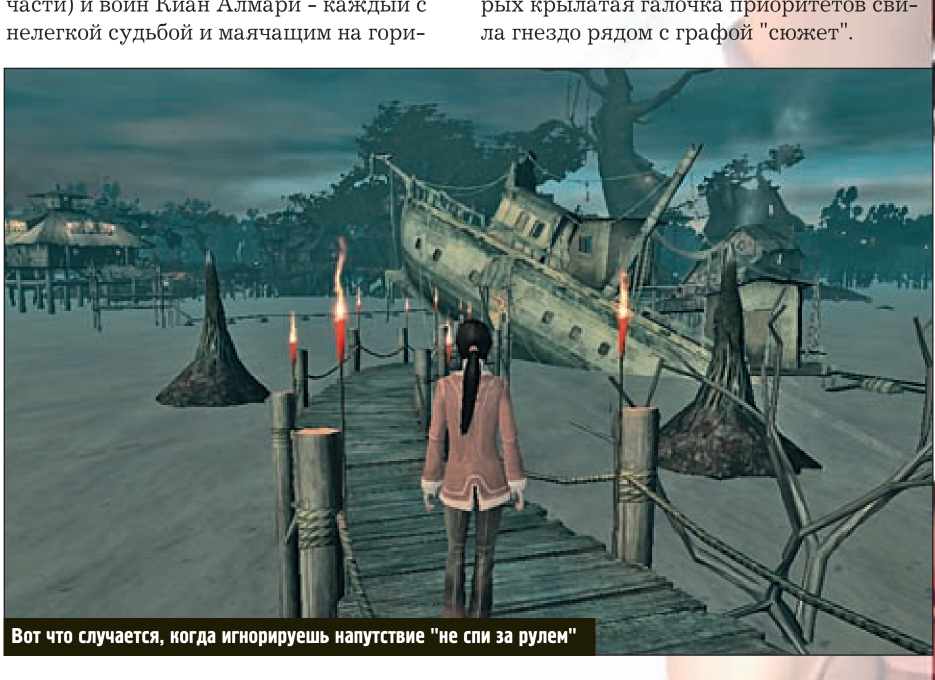
Ничто бы не спасло впавшую в депрессию от серости будней девушку, если бы в один прекрасный день она не вляпалась в неприятную историю. Причем вляпалась классическим, просто-таки хрестоматийным способом. Бывший бойфренд Реза, журналист по профессии, попросил ее забрать важный пакет от его знакомого в некой компании. Прибыв на место, отзывчивая Зои наткнулась на вооруженных людей, чудом спаслась от нападавших, и пошло-поехало...

По версии сценариста и продюсера обоих частей Рагнара Торнквиста, наша вселенная состоит из двух реальностей: Старка - мира технологий и Аркадии - царства магии. В TLJ игроку приходилось перемещаться между ними, и Dreamfall сохранила верность традициям. При этом главных персонажей стало трое: Зои, Эйприл Райан (героиня первой части) и воин Киан Алмари - каждый с нелегкой судьбой и маячащим на горизонте выбором жизненного пути.

На этом, пожалуй, следует остановиться, дабы не сболтнуть лишнего. Ведь сюжет - это основа Dreamfall. Тот самый железобетонный аргумент в пользу игры, ради которого ее будут покупать.

Пора в путь-дорогу

В основе игрового процесса лежит все тот же квестовый шаблон, предполагающий пробежки по локациям, коллекционирование предметов и общение с персонажами. Вот, собственно, его вполне исчерпывающая характеристика. По сравнению с TLJ, на прохождение которой требовалось убить около тридцати часов (внушительная для адвентюры цифра), в Dreamfall геймплей сугубо вторичен. Он словно довесок, ненавязчивое развлечение между видеовставками. Игра рассчитана в первую очередь на людей, у которых крылатая галочка приоритетов свила гнездо рядом с графой "сюжет".



Вот что случается, когда игнорируешь напутствие "не спи за рулем"

Dreamfall: The Longest Journey

САМОЕ ДЛИННОЕ ПУТЕШЕСТВИЕ



Преодолев границы Швеции, The Longest Journey в 2000 году поступила в продажу на европейский и американский рынки. А уж как поступила - все ахнули. Хором и с чувством.

Мало кто ожидал от Funcom столь очаровательного квеста с волшебной атмосферой приключений, запоминающейся главной героиней и нетривиальным сюжетом. Последний рассказывал о жившей в середине 23 века девушке Эйприл Райан, которая обнаружила в себе дар "шифтера", то есть способность перемещаться между Старком и Аркадией. По легенде, когда-то мир был всего один, но из-за чрезмерного баловства человечества с магией и технологиями его пришлось расколоть. Теперь Аркадия олицетворяет магию и хаос, а Старк - логику и порядок. Каждые тысячу лет для поддержания между ними баланса в особом измерении на дежурство заступает избранный судьбой Хранитель. Эйприл волей-неволей пришлось способствовать поискам нового Хранителя. Ради столь благородной цели бедняжка стоптала не одну пару туфель и побывала во множестве передряг. В итоге равновесие было сохранено, но для самой Эйприл путешествие ничем хорошим не закончилось. Она растеряла половину друзей, лишилась родного дома, окончательно убедилась в том, что такого понятия, как "справедливость", не существует и стала главой повстанческого движения. За этим занятием мы и застаем ее в Dreamfall.



Город Темных людей - это самая большая коллекция когда-либо напечатанных произведений. Интересно, у них там номерок "Консоли" не завалялся?

В TLJ попадались задачи, о которые можно было долго и безрезультатно биться соображалкой. В сиквеле таковые отсутствуют, однако именно благодаря упрощениям вы можете равномерно продвигаться к развязке, не стопорясь на особо сложных моментах. Необходимость долго кумекать над решением очередной головоломки сильно подпортила бы впечатление от великолепного сценария. TLJ была интересной, но ей катастрофически не хватало размаха постановки. В сиквеле недостаток компенсирован отчасти за счет еще большей глобальности конфликта, отчасти за счет увеличения числа действующих лиц. Рагнар Торнквист виртуозно тасует игровые эпизоды, постоянно переключаясь между главными героями. Вот Зои прогуливается по улочкам Касабланки, далее вы в роли Эйприл устраиваете засаду отряду солдат армии оккупантов, а потом участвуете в тренировке апостолов-убийц в качестве Киана.

Пусть здесь нет гигантского финального босса, для победы над которым нужно самозабвенно прокачиваться несколько дней. И в качестве эпилога не показывают длиннющую пререндеренную заставку. Зато клубок сюжетных хитросплетений равномерно раскручивается по ходу повествования. В нем нет лишних частей - все на своем месте.

Путеводитель туда и обратно

Повинуясь современным веяниям, вторая часть перешла в полное 3D. Разработчики и дизайнеры в Funcom - определенно романтики до мозга костей. Только не стесняющиеся мечтать люди могли подойти к созданию пейзажей с такой любовью и дотошностью. Каждой локации присущ уникальный стиль, заставляющий поверить - мир Dreamfall реален. В Аркадии чувствуется дух классических фэнтезийных приключений, а Старк - душный киберпанковский нуар, в котором есть что-то от "Бегущего по лезвию" Ридли Скотта. Немногочисленные открытые пространства поражают величественностью - все, кто видел башню Азади в Аркадии, поймут, о чем я. Интерьеры помещений щеголяют большим количеством мелких деталей, столь необходимых для создания эффекта обитаемости. Еще блестит все, что только может блестеть. Причем в большинстве случаев даже по делу. Мокрый асфальт, лакированные скамейки, замерзшие речки, стекла на домах сверкают на солнце.

Все перечисленное благополучно отвлекает пытливый взгляд от технических недостатков, без которых, само собой, не обошлось. Вода, например, не реагирует на физические воздействия, а отражения домов в море на причале не совпадает с прибрежными постройками. Но кто ж на такое будет обращать внимание?

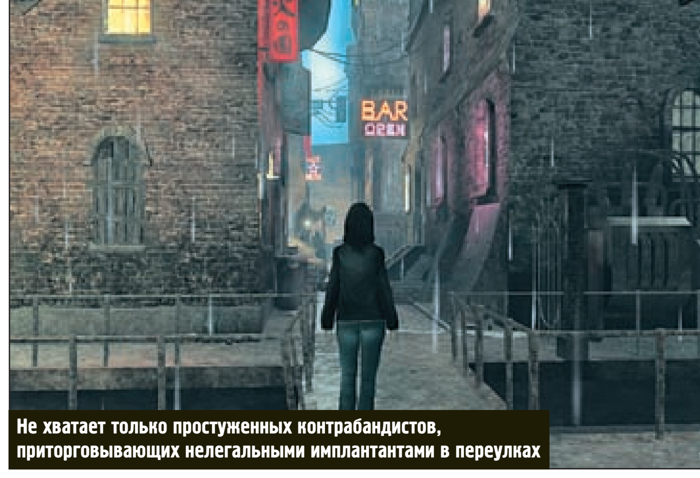
С персонажами дела обстоят гораздо хуже. Протагонисты выглядят вполне симпатично, а вот многочисленные NPC могли бы быть детализированнее. Удивительно, что разработчики не стесняются показывать их крупными планами, открыто демонстрируя несовершенство фигур.

Но главный бич игры - это анимация. Она просто никакая. В буквальном смысле. Персонажи обладают весьма скудным набором плохо просчитанных движений, дергают головами во время разговоров, проглючивают через окружающие предметы. Про мимику вообще молчу - она состоит из вялого шевеления губами и отрывистых движений бровями. Странно, ведь взаимодействие героев является ключевой составляющей игры. Большая часть Dreamfall проходит за диалогами, которые стали куда менее легкомысленными, чем в TLJ. Благо их качество в какой-то степени компенсирует графические огрехи. Особо вкусные фразы достойны растаскивания на цитаты. Страшно подумать, сколько килобайт текста настрочил Торнквист, прописывая каждую реплику, каждую деталь в своем детище.

Шепот странствий

Подчеркнутая щепетильность в вопросе звукового сопровождения - традиционный подход для разработчиков Funcom. Как и TLJ, вторая часть наполнена звуками, придающими локациям еще большую эмоциональную пестроту.


- А ну, выходи по одному!
- Так мы по-другому и не умеем



Не хватает только простуженных контрабандистов, приторговывающих нелегальными имплантантами в переулках

На площади в Маркьюрии вы не просто слышите неутихающий гам. Периодически то тут, то там прорезаются голоса особо горластых торговцев, рекламирующих волшебные снадобья, пряности и прочий ширпотреб. Старк оглушает шелестом грязного дождя, грохотом поездов и ленивым жужжанием электрических приборов.

Озвучка диалогов - вообще сказка. За нее TLJ получила в 2004 году премию Норвежского кинофонда. Dreamfall достойно держит марку, с поправкой на возросшую драматичность. Кстати, всех старых персонажей озвучивали те же актеры. Сара Гамильтон в роли потерявшей веру в справедливость Эйприл Райан настолько хороша, что ни один из последователей Станиславского не посмеет вякнуть скептическое "не верю!".

В музыке преобладают трогательно грустные композиции. Четыре песни для игры написал норвежский исполнитель Эвен "Magnet" Йохансэн. В целом музыка у этого гражданина на любителя, что, впрочем, не помешало ему неделю продержаться на месте самого популярного певца в iTunes. Однако он так лихо вписался в общую концепцию игры со своим меланхолично-апатичным стилем, что остается только диву даваться. Щемящая композиция "Be with you" вполне тянет на звание основной темы Dreamfall.

Мы здесь бывали

Для определенной аудитории громадным плюсом Dreamfall станет возможность вновь побывать в знакомых местах. Например, посетить Ньюпорт в Старке, оказаться в комнате, где когда-то жила Эйприл, или постоять у стойки гостицы Journeyman в Аркадии, размышляя, куда же хозяйка заведения Бенримэ дела то огромное удобное кресло.

Конечно, ничто не помешает насладиться увлекательной историей этого путешествия человеку, не знакомому с первоисточником. Однако он рискует банально "не въехать" во многие сюжетные тонкости. Например, он не улыбнется понимающе, когда Бенримэ на жалобу Зои о том, что она не знает, куда попала, сокрушенно вздохнув, заявит: "Еще одна...". Не будет покатываться со смеху, когда Эйприл встретит в изолированной части Маркьюрии Ропера Клакса, переквалифицировавшегося в продавца волшебных снадобий после курса реабилитации для ведьм и алхимиков с маниакальной тягой к мировому господству.

Так что настоятельно рекомендую отбросить предрассудки и ознакомиться с первой частью. Пусть тот факт, что она вышла на PC, не отпугивает вас. Все-таки TLJ давно занесена в почетный список классики компьютерных и видеоигр. А классику, как учат в школе на уроках литературы, надо знать и, если уж не любить, то, как минимум, уважать.

Путешествие длиною в жизнь

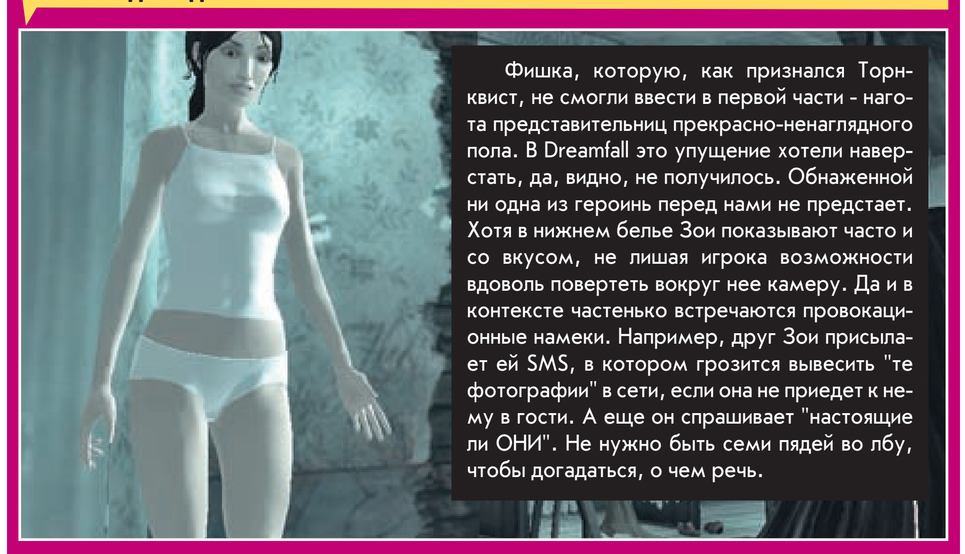
Сценаристы Рагнар Торнквист и Даг Шев скупы на телячьи нежности: они с легкостью разлучают друзей, перечеркивают любовные линии и жестоко отправляют персонажей в могилы. Молодцы! Настоящие писатели - никакой жалости к своим героям. Только с таким подходом можно создать захватывающую историю, от которой сложно оторваться даже при условии, что вас усердно оттягивают за уши. А в случае с Dreamfall оторваться на самом деле сложно. Сюжет здесь - большая шоколадная плитка, в ячейках которой притаились разные начинки. Прожорливое любопытство будет проглатывать этот сладкий наркотик, с каждой порцией взывая: "Дайте еще!" Особенно истошным крик получается после финальных титров, ведь концовка не просто не дает ответов на все вопросы, а порождает еще и новые в двойном количестве. Впрочем, для нас, игроков, это хороший знак - проблеск света в конце тоннеля неизвестности, словно многозначительное подмигивание намекающий, мол, ребята, все только начинается.

Не стоит забывать, что Торнквист изначально планировал The Longest Journey как трилогию и обещал довести все сюжетные линии до логического конца. Складывается впечатление, что в Dreamfall он втихаря готовил плацдарм для еще более масштабной истории, хотя, казалось бы, куда уж больше.

Остается лишь сокрушаться над вопиющей вселенской несправедливостью: игру ждешь шесть лет, а проходишь ее дня за три. Какое безобразие.

Будем надеяться, что хороший уровень продаж Dreamfall подтолкнет разработчиков к скорейшему продолжению путешествия Зои Кастилло, Эприл Райан и всех-всех-всех. Самого длинного путешествия. ©

ЭТО НАДО ВИДЕТЬ



Фишка, которую, как признался Торнквист, не смогли ввести в первой части - нагота представительниц прекрасно-ненаглядного пола. В Dreamfall это упущение хотели наверстать, да, видно, не получилось. Обнаженной ни одна из героинь перед нами не предстает. Хотя в нижнем белье Зои показывают часто и со вкусом, не лишая игрока возможности вдоволь повертеть вокруг нее камеру. Да и в контексте частенько встречаются провокационные намеки. Например, друг Зои присылает ей SMS, в котором грозится вывесить "те фотографии" в сети, если она не приедет к нему в гости. А еще он спрашивает "настоящие ли ОНИ". Не нужно быть семи пядей во лбу, чтобы догадаться, о чем речь.

АВТОР
Владимир ПУГАНОВ

МАКСИМУМ УДОВОЛЬСТВИЯ

Все находятся в войне со всеми как в общественной, так и частной жизни, и каждый с самим собой.
Платон

Каждая новая игра от SNK сулит море радости ценителям высокохудожественного лицонабития. И тем более приятно, если, помимо бесконечных перестановок и пополнений в списке фирменных костоправов компании, нас ожидает кое-что новенькое и в боевой системе. А уж если не обошлось без оригинальных и интересных игровых режимов, то впору брать отпуск и закупаться недельным запасом еды. Все перечисленные радости любителя файтингов присутствуют в новой части Maximum Impact.

Жанр	Fighting
Издатель	SNK Playmore
Разработчик	SNK Playmore
Платформа	PlayStation 2
Сайт	http://game.snkplaymore.co.jp

РЕЙТИНГ

Игровой интерес	8	x 0,40
Графика	7	x 0,20
Звук и музыка	7	x 0,10
Дизайн	8	x 0,20
Ценность для жанра	8	x 0,10

7.7

Новая часть эпопеи "Короля бойцов" предлагает нашему вниманию более трех десятков мальчиков и девочек для битья. В рядах прекрасной половины KoF'а замечено два новых симпатичных личика: Нагасэ (Nagase) и Луиза Мейринк (Luise Meyrink). Первая - эдакая студенточка в очках. Она ломает (и часто в прямом смысле) всякие стереотипы о хрупких начитанных девушках. Что касается Луизы, то эта левитирующая дамочка напоминает подросшую до человеческого размера и немного поднакачавшуюся Дюймовочку.

Немалая часть драчунов открывается после очередного прохождения Story Mode (см. раздел Cheats). Среди них хочется отметить резидента Samurai Showdown - Ханзо Хиттори, который по-прежнему умело сталкивает голову противника с полом. Особый восторг у поклонников игр от SNK вызовет присутствие в рядах бойцов милашки Фио. Итальяночка притащила с собой едва ли не весь арсенал из Metal Slug, и поединки с ней напоминают скорее военные учения, чем спорт.



Даже у Терри бывают неудачные дни



Думаю, это следует расценивать как "нет" на мое приглашение в кафе?

ИЗ ЯПОНИИ С ЛЮБОВЬЮ



Жители Японии, а вместе с ними и все, кого не пугает оригинальная озвучка, могут насладиться игрой уже сейчас. Остальным придется подождать до лета этого года (по некоторым данным - до августа). Тогда знакомые (и не очень) персонажи должны заговорить на более понятном английском языке. Кроме того, выбравшаяся за пределы родины игра станет называться более лаконично и будет откликаться на The King of Fighters 2006.


Пылкий нрав для бойца важен не меньше, чем крепкие кулаки

Кроме внушительного списка разношерстных героев, разработчики позаботились и о разных гардеробах для них. Впрочем, до показа мод, как в Dead or Alive Ultimate (где на каждую героиню приходилось по полтора десятка костюмов), дело не дошло, но каждому персонажу полагается парочка разных прикидов и огромное количество их цветовых вариаций.

Делайте ставки

К чести SNK, изменения коснулись не только подборки бойцов. Боевая система была существенно расширена по сравнению с предыдущей частью Maximum Impact. Исход поединка теперь гораздо труднее предсказать не только из-за выросшей динамики, но и благодаря введению Super Cancel'ов. Даже если ваш лайфбар почти обнулен, вы можете разрушить планы противника на победу. Делается это несложно: выполнив спецудар, следует тут же наградить оппонента суперспецударом с таким уроном для его здоровья, что мало уже не покажется никому. Ни ему, ни вам. Таким образом, определить победителя раунда порой бывает нелегко вплоть до самого окончания поединка.

Другим важным новшеством стали перехваты. Вовремя нажатый левый шифт (за перехват по умолчанию отвечает именно он) дает массу преимуществ: вы не только избежите звонкой оплеухи, но и сможете сами наградить недруга такой же, а то и несколькими. Комбо-цепочки, как и ранее, играют огромную роль на пути к победе. Умело проведенная серия ударов, да еще подкрепленная спецударом или, спаси господи, Super Cancel'ом, в разы увеличивает шансы на победу.

Не драками едиными

Помимо стандартного Story Mode, с последовательным избиением всех встречных и поперечных, разработчики приготовили нам и Extra Missions, которые, по сути, являются забавными мини-играми. Разнести по винтикам машину на время - это мы уже где-то видели, а как вам перспектива свалить в пропасть прущий на вас асфальтоукладчик? Или при помощи кулаков и ног сделать из бесформенной скалы скульптуру? Но настоящим хитом сезона стало уничтожение на время любимого танка из Metal Slug'a. При этом живучая экспериментальная бронетехника всячески отстреливалась и сопротивлялась.

В версии Maximum Impact для Xbox была не очень-то важная, но приятная и часто используемая фича - Stop action camera. Находка прижилась, и теперь владельцы PS2 в любую секунду игры могут нажать паузу и рассмотреть кульминационный момент с разных ракурсов. Так что тайное желание некоторых поклонников игры поближе увидеть... гм, англичанку Лин Нэвилл стало вполне возможным благодаря кнопочке select в режиме паузы.

И снова в бой

Графический движок подвергся некоторой доработке и Maximum Impact 2 не придется краснеть на фоне других трехмерных файтингов для PS2. Конечно, если не сравнивать его с признанным лидером жанра - Soul Calibur 3. Арены не могут похвастаться большим количеством объектов, зато обладают некоторой интерактивностью. Пол покрывается трещинами, а металлические заборы гнутся, когда соприкасаются со спинами неудачливых бойцов.

Освежили разработчики геймплей серии. Причем основательно. Проработанная боевая система и шустрый темп игры, а также куча персонажей, костюмов и арен, которые надо открыть, надолго задержат геймпады в руках фанатов KoF и просто любителей файтингов. Новая игра от SNK - неплохая альтернатива уже пройденному вдоль и поперек Soul Calibur'y под номером 3. ©



АВТОР
Даниил "inkvizitor" ФАДЕЕВ

УДАРНАЯ СИЛА 2D!

Ars longa, vita brevis
Жизнь коротка, искусство - вечно.
Гиппократ



Жанр	Puzzle
Издатель	Nintendo
Разработчик	Nintendo
Платформа	Nintendo DS
Сайт	www.tetrisds.com

РЕЙТИНГ

Игровой интерес	9	x 0,40
Графика	8	x 0,20
Звук и музыка	8	x 0,10
Оригинальность	8	x 0,20
Ценность для жанра	8	x 0,10

8.4

"Тетрис" - одна из самых известных игр в мире - был создан нашим соотечественником Алексеем Пажитновым в 1984 году и завоевал любовь у огромного количества людей, от школьников до домохозяек. На Game Boy с популярностью "Тетриса" мог сравниться только Mario, оба этих шедевра заложили основу успеха великой портативной консоли.

Фантастическую популярность игры повторить пытались многие. Сам "Тетрис" изменяли и украшали, перекрашивали, перекраивали и делали трехмерным. Его клоны есть на всех основных игровых платформах и, наверняка, будут на всех консолях следующих поколений. Естественно, выход "Тетриса" для DS был лишь вопросом времени. Разработчиком выступила сама Nintendo, что лишний раз показывает важность игры для издателя.

8-битные хиты

Первое, что впечатляет, это разнообразие игровых режимов. Standard - это у нас тетрис "классический", целых двадцать уровней скорости. Хотя даже тут хитрые японцы позволили геймерам спрятать одну фигуру в рукаве, доставая ее в нужный момент. Можно спокойно (заранее видно 6 фигур) продумать дальнейшие действия. Прозрачный контур фигурки проецируется вниз, и всегда видно, что и куда валится, поэтому играть достаточно легко. Считающие себя настоящими профессионалами, покопавшись в опциях, могут усложнить себе жизнь.

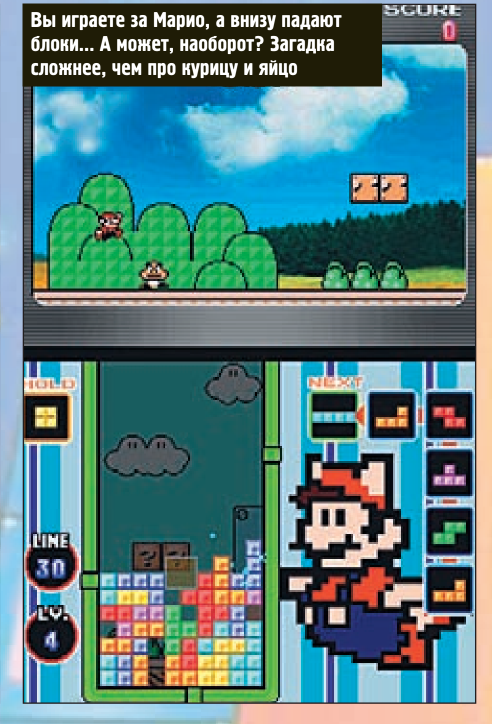
На верхнем экранчике показывают геймплей из 8-битных игр - добро пожаловать в золотой век индустрии! Вот, собирая монеты, прыгает Марио, и машет мечом бесстрашный Линк, спеша на помощь прекрасной Зельде, по темному коридору бежит Самус Аран, величайшая героиня галактики, последняя надежда человечества. Верный пес будет приносить пикселястых уток, а самым счастливым повезет увидеть Кремль и собор Василия Блаженного (те самые, из оригинального "Тетриса").



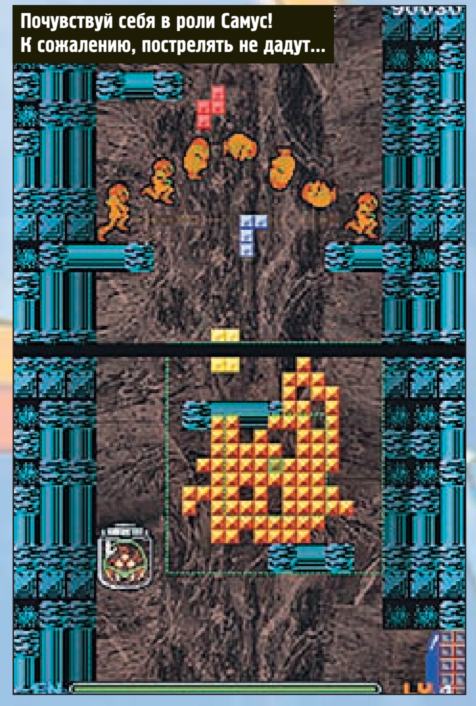
Эхх... Когда же они кириллицу использовать станут? Ведь "Тетрис" - русская игра!

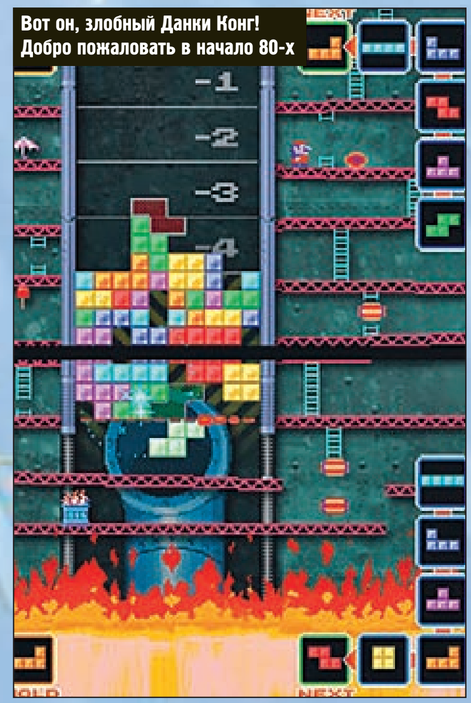


Тут придется изрядно помахать стилусом



Вы играете за Марио, а внизу падают блоки... А может, наоборот? Загадка сложнее, чем про курицу и яйцо


Почувствуй себя в роли Самус! К сожалению, пострелять не дадут...


Вот он, злобный Данки Конг! Добро пожаловать в начало 80-х



Чтобы спасти принцессу Зельду, Линку предстоит пройти путь, полный опасностей, тайн и кубиков

Разнообразие - это все!

Режим Catch - выдают ядро (1 шт.), казалось бы, совсем крохотное, но ему позавидует даже Катамари. Ядро летает в воздухе, вертится и крутится, присоединяя к себе падающие блоки. И очень быстро превращаясь в столь громоздкую конструкцию, что уворачиваться от злобных монстров из Метроида, будет очень трудно, да и линейка жизни быстро укорачивается. К счастью, выход есть всегда: собирая правильные квадраты "четыре" на четыре и более, вы открываете путь в параллельное измерение, очищаете ядро и отгоняете боссов за добрый десяток километров.

Mission - переоденьтесь в костюм Линка. Огонь, вода и ряд важнейших заданий к костюму прилагается. Строго ограниченное время, рушащийся потолок и голодные звери исполинских размеров.

Puzzle - это невероятно, но в игре жанра пазл есть одноименный режим! Самое важное, что здесь нет злодеев, опасностей и временных ограничений, а вместо них добрый динозаврик Йоши и повар Марио. Оба героя - лучшее на сегодняшний день средство от депрессии. Фигуры надо правильно поместить в волшебной кулинарной машине. Две сотни пазлов; главное - не играйте на голодный желудок.

Push - вот оно! Классика, совмещенная с еще большой классикой: на арену выходит синьор Данки Конг - похититель невесты итальянского водопроводчика в далеком 1981 году (с неоднократными рецидивами впоследствии), а позже прославившийся ограблением фабрики игрушек. Вам выпала честь сразиться с королем обезьян: наши блоки падают сверху, вражьи поднимаются снизу, задача - максимально вытеснить противника на его сторону. Играть весело, но о легкой победе даже не думайте.

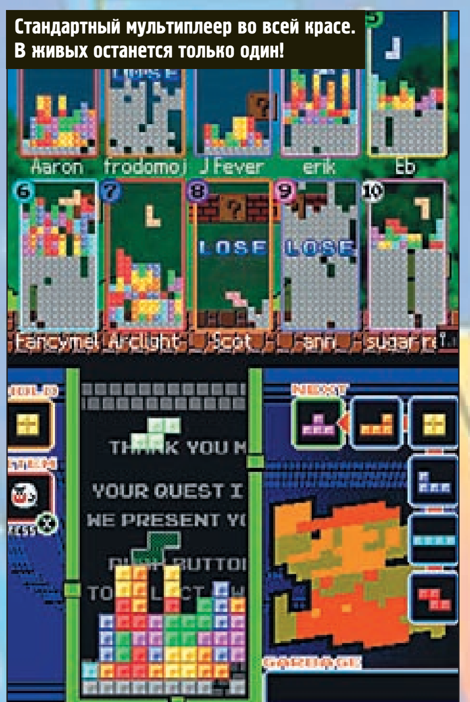
В шестом режиме управление осуществляется исключительно при помощи стилуса. Фигуры значительно больше стандартных, поэтому передвигать их удобно. Вам предстоит разобрать целые горы нагроможденных блоков ради великой цели - освобождения из клетки воздушного шарика[1].

Остальные вкусности

Одиночный режим это конечно замечательно, но как насчет соревнований? О, здесь есть чем порадовать нас. Играть с одного картриджа могут до 10 (!) человек. По одному и в командах. С соседом по комнате или через интернет. По Сети вы всегда сможете найти оппонента нужного вам уровня, сделать прогнивший Запад или на собственной шкуре почувствовать мастерство Востока.

Но вне зависимости порвали всех соперников или проиграли пятилетнему ребенку, всегда есть AI, представленный пятью магистрами. Как только завалите последнего - считайте титул Чемпиона Тетриса у вас в кармане.

Музыкальное сопровождение на высоте. Двадцать одна мелодия - большинство ремейки из игр на Dendy, но есть и новые, выполненные на высоком уровне. Их можно прослушать в опциях, правда, открываться они будут по мере прохождения игры. Про графику можно говорить долго, красочно и нудно, скажу лишь она хороша, PSP такая и не снилась. Что может их 3D, против великого и прекрасного 2D?



Стандартный мультиплеер во всей красе. В живых останется только один!

Величие классики

Потрясающая играбельность, разнообразие режимов и достойное исполнение - все это позволяет погрузиться в игру на неограниченно долгое время. В Японии за первый месяца было продано полмиллиона копий. Неплохо для игры с двадцатилетним стажем? ©



1. Шарик у нас, кстати, не простой, а из старенькой-старенькой нинтендовской игрушки Balloon Fight.

АВТОР

Владимир ПУГАНОВ



ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В ОРГАНЫ



Жанр	FPS
Издатель	Eidos Interactive
Разработчик	Rocksteady Studios
Платформа	PlayStation 2, Xbox
Сайт	www.urbanchaosthegame.com



Организация массовых беспорядков, сопровождавшихся насилием, погромами, поджогами, уничтожением имущества, применением огнестрельного оружия, взрывчатых веществ или взрывных устройств, а также оказанием вооруженного сопротивления представителю власти, - наказывается лишением свободы на срок от четырех до десяти лет.
Статья 212. Уголовный Кодекс РФ.

РЕЙТИНГ

Игровой интерес	8	x 0,40
Графика	7	x 0,20
Звук и музыка	7	x 0,10
Дизайн	8	x 0,20
Ценность для жанра	7	x 0,10

7.6

Мы живем в такое счастливое для простого геймера время, когда разработчики выпускают игры практически на любые темы. Утомленные бесконечным спасением всевозможных миров могут запросто заняться более приземленными делами, например, обзаведением виртуальной семьей. Или вжиться в шкуру маньяка и потрошить всех встречных и поперечных. В общем, вариантов масса. Проблемы реального мира и злободневные вопросы тоже находят отражение на виртуальных просторах, вспомните игры от Тома Клэнси. Одной из таких актуальных тем посвящен и новый релиз от Eidos. Что такое уличные беспорядки и как с ними бороться - на этот вопрос ответит Urban Chaos: Riot Response.

Разгул преступности на улицах городов США достиг небывалых размахов. Полиции приходится иметь дело не с какими-то щипачами и мелкими хулиганами, а с целыми бандами, превратившими когда-то мирные кварталы в настоящую зону боевых действий. Чтобы положить конец беспределу обезумевшего криминала в спешном порядке формируется специальный отряд T-Zero. Наш герой - один из бойцов этого подразделения по имени Ник Мейсен.

Несмотря на изначальную ориентированность Urban Chaos на мультиплеер, он обладает неплохой сюжетной линией. Между уровнями игрок сможет просмотреть заранее отснятые видеоролики с выпусками новостей и получить информацию об очередных "подвигах" уличных банд. Многие репортажи сопровождаются подлинными кадрами горящих домов и автомобилей. Не остается за кадром и работа полиции в экстренных ситуациях, что заставляет ощутить серьезность происходящего в игре.

И опасна, и трудна

Раз уж мы имеем дело с FPS, показывающим, как "наша полиция нас бережет", то заниматься придется не только отстрелом всевозможных негодяев, посягнувших на конституционный строй государства. Помимо основных заданий, коих бывает немало на каждом уровне, игрок может замахнуться на дополнительные миссии, за которые непременно получит хорошую порцию бонусов. Если первичные цели радуют раз-



Большинство местных бандитов - пироманьяки



Права тебе зачитают, когда придешь в себя


Враги не отличаются большим разнообразием

нообразием, то набор опциональных практически всегда одинаков. В прейскуранте - исполнение энного количества хэдшотов, поимка нескольких членов банды живьем при помощи электрошока, розыск всех масок преступников и т.д. Успешное выполнение награждается не только абстрактными медальками, но и открытием дополнительных уровней, а также всякими апгрейдами оружия и снаряжения.

Выполняя основные задания, нам придется находить людей в горящих домах, освобождать заложников (нередко при помощи специального режима слоу-мо), помогать медикам добраться до раненых. Ну и, разумеется, бороться с преступностью при помощи подручного арсенала. Расстрел с вертолета обнаглевших группировок тоже будет значиться в распорядке рабочего дня Ника Мейсена. Иногда нужно будет захватить лидера банды для допроса и последующей отправки на электростул.

Наводить порядок игрок будет не в одиночку. Залог успешного прохождения уровня кроется в эффективном взаимодействии с полицией, санитарами и пожарными. Простенькая система команд и достойный AI сделают этот процесс максимально удобным. Войдя в горящий дом на пару с пожарным, вы можете приказать ему выломать запертую дверь, погасить огонь, мешающий продвижению, и вытащить задыхающегося гражданина на свежий воздух. Медсестрички тоже будут охотно вам подчиняться и смогут вылечить пострадавших, а при надобности - и вас. Учитывая, что "Красный крест" и пожарная служба совершенно не способны противостоять преступникам, нам придется постоянно отстреливать посягающих на их жизнь и здоровье негодяев.

Щит правопорядка

Мы неплохо вооружены и оснащены всевозможными девайсами. Набор оружия довольно стандартен: реально существующие образцы и повышающие их эффективность примочки. Во время розыска погорельцев можно воспользоваться специальной маской, позволяющей дышать и лучше видеть в условиях задымленности. Самые гуманные и шустрые копы-игроки могут использовать электрошок, чтобы взять преступников живьем.


Сопротивление при аресте карается весьма сурово

Но основной изюминкой Urban Chaos стал полицейский щит. Пуленепробиваемый и прозрачный, разумеется. Благодаря ему, мы можем запросто сохранить свою жизнь, вовремя закрывшись от пуль, коктейлей Молотова, тесаков и прочего хлама. Кроме того, щит позволяет кидать в бандитов их же собственное оружие, как говорится, не раскрываясь. На этом список достоинств чудо-штуковины не заканчивается. Если где-то прорвало трубу и из нее рвется огонь, то мы запросто можем преодолеть это препятствие, прикрывшись щитом. Ну а если какой-нибудь сумасшедший хулиган долбит по нему что есть мочи, то у хама появляется шанс огрести им же по наглой морде лица. Так что щит - штука крайне полезная, и его частое использование положительно сказывается на раскрываемости и предотвращении преступлений.

Звоните 911

Графически Urban Chaos выглядит на крепком среднем уровне, уступая недавнему Black'у по качеству картинки и текстур. Да и интерактивность здесь заметно ниже, чем у творения Criterion, хотя взрывающихся бочек тут тоже хватает. Конечно, графику игры нельзя назвать отталкивающей, но, если брать конкретно Xbox, то приставка видела проекты и покрасивее, например, "Хроники Риддика" и DOOM 3. Тем не менее, винить разработчиков не стоит, ведь Urban Chaos - не эксклюзивный проект, а кроссплатформенный, порадовавший/разочаровавший еще и владельцев PS2. А технических возможностей у старушки "Сони" все-таки меньше.

Устаревшая графика, впрочем, не сильно портит положительное впечатление от игры с весьма интересным геймплеем. Не самая заезженная тема уличных беспорядков (забудьте о кошмарном State of Emergency), немного тактики и веселый мультиплеер (предлагающий сыграть не только за копов, но и за бандитов) позволяют сделать вывод о том, что перед нами - крепкий середнячок. В хорошем смысле этого слова. ©

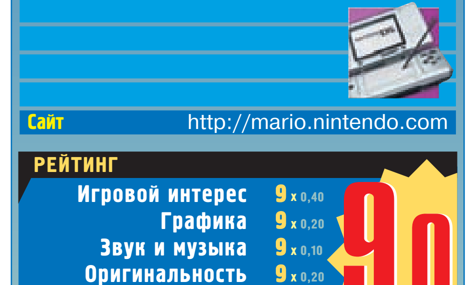
20 ЛЕТ СПУСТЯ

Нет ничего проще величия;
по сути быть простым и означает быть великим.
Эмерсон, Ралф Уолдо, философ

АВТОР
Даниил "inkvizitor" ФАДЕЕВ



Жанр	2D Platformer
Издатель	Nintendo
Разработчик	Nintendo
Платформа	Nintendo DS



Сайт	http://mario.nintendo.com

РЕЙТИНГ

Игровой интерес	9 x 0,40
Графика	9 x 0,20
Звук и музыка	9 x 0,10
Оригинальность	9 x 0,20
Ценность для жанра	9 x 0,10

9.0

Звучит музыка. Далекая, но в то же время самая близкая, родная. Это гимн. Все встают, на глаза наворачиваются слезы. Накатывают воспоминания. Это было в далеком детстве. Старая добрая NES и итальянский водопроводчик. Хотя кто тогда знал, что это японская игра и откуда родом усатый прыгун?

Спустя два десятилетия главная звезда Nintendo снова с нами. Он засветился впервые в 1981 году на аркадных автоматах, в 1983 стал начальной ступенькой успеха Famicom, а еще через два года получил главную роль в игре, разошедшийся тиражом свыше 40 миллионов копий и попавшей в книгу рекордов Гиннеса.

Уже давно миром правят другие жанры. Аркады, а тем более платформенные, - все чаще удел не обремененных серьезным бюджетом студий. Но сердце былого геймера осталось тем же, и просит оно несущих простую радость игр. Иначе не выходили бы эмуляторы, старые картриджи не стоили бы на интернет-аукционах по $500, и не было бы в нашем журнале ретрорубрики Excavation. Кто мог надеяться, что в наше next-gen-время, выйдет самый настоящий классический платформер. Причем такой, чтобы установил новую планку качества. А он взял и вышел.

Что на сладкое?

В качестве бонуса New Super Mario Bros. предлагает несколько десятков мини-игр. Не удивляйтесь, если некоторые из них покажутся вам знакомыми. В прошлогодней Super Mario 64 DS. были очень похожие. Главная радость с этими мини-играми то, что они по полной задействуют возможности консоли (пригодится и стилус и микрофон). Кроме того, играть можно вчетвером, а среди персонажей на выбор, помимо супербратьев, есть динозаврик Йоши и негодяй Варио.

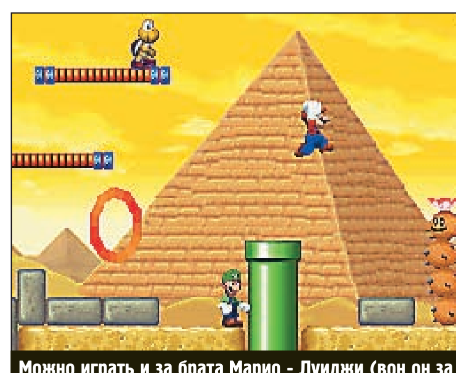
Размер имеет значение

Достаточно одного взгляда на коробку игры, чтобы закружилась голова. Марио - гигант! Сила Святогора! Тяжелые шаги, вдавливающие противников в пыль, разломанные зеленые трубы! Такой он Марио, сравнявшийся по росту со своим главным противником - Боузером. Но стоит подобрать специальный крошечный грибок и вот уже бежит микро-Марио ростом в несколько пикселей, неспособный победить даже гуся, зато настоящий рекордсмен по прыжкам в длину и высоту. Надоели грибы? Жаждете новых ощущений? Испытайте панцирь! Раз - и вы играете за усатую черепаху. И плавать удобнее, и в бобслей играть можно: разбег, вжимаемся в панцирь, и монстры разлетаются по округе. Главное в пропасть не укатиться.



В правом углу ринга чемпион в тяжелом весе, Ликвидатор водопроводчиков!

Но в каком бы виде не был наш любитель лазании, он всегда может отпрыгивать от стен. Помните об этом и сможете добраться в секретные локации, а то и спасти жизнь при падении в глубокую яму. Еще Марио и по канатам будет ходить, и как Тарзан по лианам прыгать, испробует себя в роли человека-ядра, ну а при удаче и полетать сможет. Очень уж он у нас многогранная личность со множеством талантов. Понятно, что всяк ему завидует. Вот, монстры, например. Наверняка же из зависти за Марио охотятся. Морские чудища попытаются проглотить его целиком, черепахи-скелеты восстают из мертвых, растения-убийцы норовят откусить лакомый кусочек, а про боссов докторскую можно написать.


Можно играть и за брата Марио - Луиджи (вон он за трубой прячется). Правда разработчики схитрили и ничем, кроме внешности и озвучки, от главного героя братик не отличается.

Им путь неблизкий предстоял

"С чего все началось-то? Откуда растут ноги у новых приключений Марио? Где, понимаешь, мотивация героя?!" - воскликнет читатель, на которого Марио-гигант не произвел должного шокирующего впечатления. Успокойтесь

Человек и пароход



Кодзи Кондо (Koji Kondo) - один из самых известных в мире игровых музыкантов. Именно он создает композиции для главных хитов Nintendo - сериалов Super Mario Bros. и The Legend of Zelda. Талант Кондо заставить даже слабую систему выдавать качественное музыкальное сопровождение. К примеру, NES была способна одновременно воспроизводить четыре одноголосные звуковые дорожки. Три канала отводилось музыке и один - звуковым эффектам. Качество воспроизведения было отвратительным, о мелодиях ни кто и не мечтал. Но Кодзи в 1985 смог сделать почти невозможное: написать композиции, причем настолько запоминающиеся и прекрасные, что в американском хит-параде рингтонов за 2005 год они заняли пятое место.



Колобок нового поколения!







Начинаем мы зарядку, ноги вместе и прыжок... Оу, кажется, опять кого-то придавили

гражданин, хотя в аркаде сюжет - дело десятое, но здесь он мил, ненавязчив и подается в виде коротких, предельно смешных заставок. С которыми одна проблема - маловато их.

Гуляли как-то весной Марио и принцесса Пич, обсуждали себе проблемы Грибного Королевства, как вдруг набежали над замком тучи, и разразилась мощная гроза. Молнии били прямо по башням, грозя превратить скромную обитель принцессы в пылающие руины. Естественно наш герой, со всех ног бросился разбираться, кто это с непогодой балуется. А в это время Bowser Jr., хитрый и злобный сын короля черепах, активный сторонник тьмы, утащил вылупившую глаза принцессу.

Техническое

Назвать DS мощной системой можно только при совсем уж безоглядной любви к Nintendo. Но как-то так получается, что игры на ней зачастую привлекательней, чем на более мощной PSP. На наш взгляд причина в дизайне. Выполнены они так по-домашнему, с любовью. New Super Mario Bros. - не исключение. Местами дизайн игры чуть ли не детский, местами - чистой воды гротеск. Но он всегда гармоничен и приятен.

Мультиплеер выделен в отдельный режим с интригующим названием Mario vs Luigi. По сравнению с ним компьютерный Counter-Strike - скучная и однообразная стрелялка. Основная задача - собрать определенное количество звезд раньше оппонента и при этом выяснить, что может микро-Марио против гиганта-Луиджи. Видов карт немного, но они сильно отличаются, в каждой есть множество секретов, и потайных путей.

Играть, не переиграть

Как и в любой хит золотого века, в New Super Mario Bros. можно играть очень долго. Уровней и секретов огромное количество, и открыть их все за одно прохождение просто не реально. А главное - сие творение большой N понравится не только хардкорщикам и казуалам, но и людям к играм вообще равнодушным. Проверено на специальных подопытных неигровых личностях.

50 часов геймплея? 100 часов? Кто больше? 200 часов, раз. 200 часов, два...



©

Full Spectrum Warrior: Ten Hammers

АВТОР
Всеволод "big fish" ДАНИЛОХ



Война - не настоящий подвиг, война - суррогат подвига. В основе подвига - богатство связей, которые он создает, задачи, которые ставит, свершения к которым побуждает. Простая игра в орла или решку не превратится в подвиг, даже если ставка в ней будет на жизнь или смерть.
Антуан де Сент-Экзюпери



ХАРДКОР, ЕЩЕ ХАРДКОР!

Жанр	Action
Издатель	THQ
Разработчик	Pandemic Studios
Платформа	Xbox, PlayStation 2
Сайт	www.fullspectrumwarrior.com



РЕЙТИНГ

Игровой интерес	6	x 0,40
Графика	7	x 0,20
Звук и музыка	7	x 0,10
Дизайн	7	x 0,20
Ценность для жанра	6	x 0,10

6.5

Два года назад Full Spectrum Warrior произвел настоящий фурор в мире видеоигр. Ограненный, не побоимся этого слова, бриллиант, созданный при непосредственной поддержке вооруженных сил США, выделялся свежей концепцией и запредельным уровнем реализма.

Но у любой, даже платиновой медали есть обратная сторона. Так правдоподобность боевых действий в FSW достигалась ценой утраты динамики и разнообразия игрового процесса. Высокая сложность, возможно, оправданная в контексте проекта, также понизила количество потенциальных покупателей игры. Тем не менее, FSW была на удивление тепло воспринята, и выход сиквела стал неминуем.

В одной далекой стране...

События Ten Hammers происходят в местечке под названием Тиен Хамир. Провинция в северном Зекистане, выдуманной стране, где происходит действие серии FSW. Хотя государство выдуманное, при желании можно провести немало параллелей с реально существующими странами Ближнего Востока, например с Ираком. Нам противостоят исключительно мусульмане, все надписи в городах сделаны на арабском, здешний флаг очень напоминает иракский триколор и т.д. Поэтому пусть имена и вымышленные, а совпадения, предположим, случайны, но FSW остается весьма неполиткорректной игрой (впрочем, от Pandemic Studios другого ждать не приходиться - в ее Mercenaries роль врага человечества досталось Северной Корее).



Погиб за веру, ислам и отечество



Сюжет вновь построен вокруг двух элитных натовских отрядов, которым придется методично уничтожать превосходящие по численности вражеские войска в течение 12 миссий. Одиночная кампания разделена на четыре главы, по три миссии в каждой. Каждая глава рассказывает одну и ту же историю, показанную с разных углов. Это, безусловно, удачный ход, так как получается своеобразная мозаика, которую довольно интересно собирать. Но в целом сюжет ничем не примечателен. Не запоминаются ни сама пьеса, ни ее актеры, коих по сравнению с первой частью стало в четыре раза больше. Увеличение числа поступивших под ваше командование пехотинцев связано с некоторыми изменениями в игровой механике. В Ten Hammers вы можете одновременно руководить четырьмя группами бойцов, вместо максимально возможных двух в оригинальной FSW. Если раньше погибшие солдаты в следующих миссиях возвращались, то теперь они действительно умирают. Но ни один из них не заставляет, в случае его потери, переигрывать задание, так как рейнджеры в FSW больше походят на штампованных марионеток, чем на живых людей.

Зато танки здесь, как настоящие. То же самое относится и к хаммерам. Подконтрольная техника является по гамбургскому счету одним из самых полезных новшеств Ten Hammers. Ее управляемость не особенно изменилась (она и раньше не вызывала особых нареканий), зато количество новых тактических маневров увеличилось на порядок. Плюс никуда не делись авиаудары, способные кардинально изменить расклад любой стратегической партии. Вкупе с количественным ростом состава подразделений "Альфа" и "Браво" все это должно было привести к облегчению слишком уж хардкорного геймплея. В теории. На практике вышла противоположная ситуация.


Автомобиль - это не только транспортное средство, но и укрытие от вражеских пуль

Восток - дело опасное

Враги тоже не лыком шиты, и они основательно подготовились к теплой встрече. В их стане появились снайперы. Стреляют они хорошо. Даже очень. На открытом пространстве снимают с одного выстрела, в остальных случаях - с двух. Чтобы нейтрализовать засевшего в здании снайпера, приходиться в это самое здание проникать. Если мероприятие пройдет успешно, то можно использовать освободившуюся точку в своих интересах. В определенных моментах огневая поддержка из зданий бывает весьма кстати.

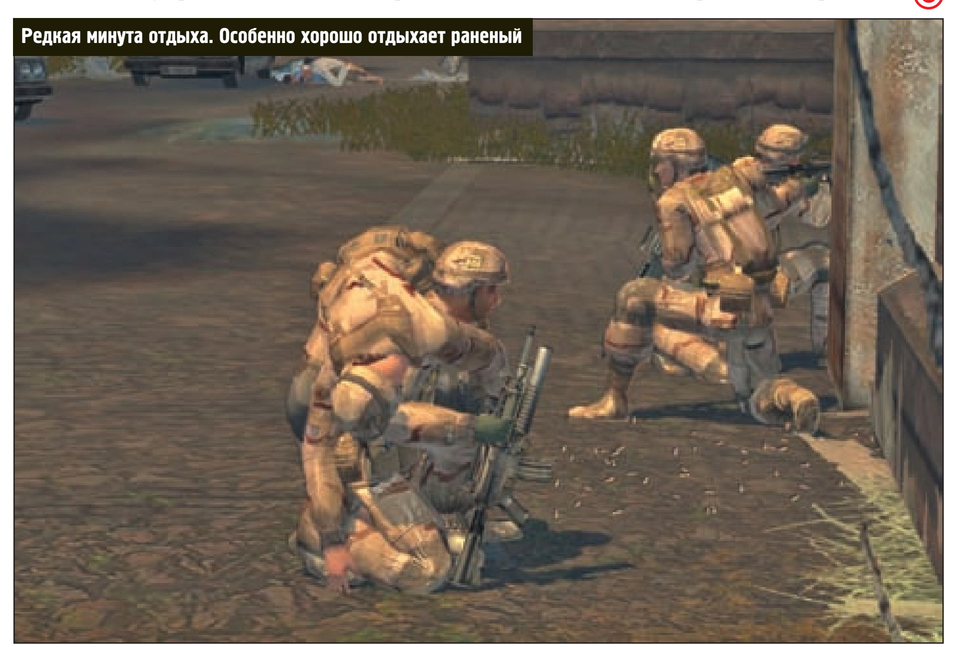
Снайперская угроза - это еще цветочки, а ягодки поджидают на каждом углу. Противники стали умнее, хитрее и активнее. В первом FSW они при любом удобном случае прятались за очередным препятствием и робко отстреливались в надежде кого-нибудь зацепить. Теперь вражеские солдаты по-настоящему обнаглели. Они часто заходят с флангов да и попросту научились рисковать. Не лезть на рожон, а именно рисковать. Авантюрные атаки - отныне непременный атрибут их тактического арсенала. В случае вашего отступления, арабы даже будут вас до определенного момента преследовать. Побеждать врагов теперь не трудно, а дьявольски трудно. Во всем нужно знать меру. В плане сложности прохождения разработчики явно перегнули палку. Терпение ведь не беспредельное и после десятка неудачных попыток грызть такой крепкий орешек, как Ten Hammers совсем не тянет. Это в первую очередь игра, а потом уже симулятор реальных боевых действий.

Перемудрили и с управлением. Голова идет кругом от разнообразия новых функций, а ограниченность набора кнопок джойстика усугубляет положение. Так как враги прибавили в агрессивности и напористости, то нередко возникает чувство паники, когда противник на всех парах мчится вам навстречу, а вы не знаете, как именно отдать нужный приказ. Вся система управления в целом гораздо лучше подходила под неторопливо-размеренный геймплей первой части, чем под динамичный игровой процесс сиквела. Чтобы жизнь совсем уж малиной не казалась, добрые в душе, но садистские снаружи разработчики припасли очередной сюрприз - точки респавнов, из которых идет пополнение кадров оппонентов. Лезут они оттуда, как муравьи, поэтому у игрока не остается другого выбора, кроме как уничтожить этот роддом. Легко сказать, но трудно сделать. Искать на карте, кишащей вражескими солдатами, эти места - довольно сомнительное удовольствие.

Гроза прошла мимо

Движок Ten Hammers достался в наследство от предшественника. В 2004 году он выглядел действительно круто. Но время неумолимо и в 2006, когда на рынке появилась первая консоль следующего поколения и на подходе остальные, графика, по меньшей мере, не впечатляет. Она хороша, не более того. Декорации к уровням стали более интересными, а дизайн локаций более продуманным. Хотя они по-прежнему страдают от однообразия, как и в предшественнице.

В остатке мы получили достаточно сухой сиквел - ничего революционного он нам предложить не в состоянии. Рекомендовать его можно исключительно преданным поклонникам FSW, которым вся его хардкорная составляющая только в радость. Лишь они смогут по достоинству оценить замороченное управление и немыслимую сложность, принять как должное блеклый сюжет и безликих персонажей, а затем устроить баталии по System Link или в Xbox Live. Для них Ten Hammers - настоящие райские кущи. Для тех, кто привык за играми отдыхать, она превратится в девятый круг ада. Посему не слишком искушенным в тактических симуляторах игрокам следует обратить внимание на проекты попроще. ©

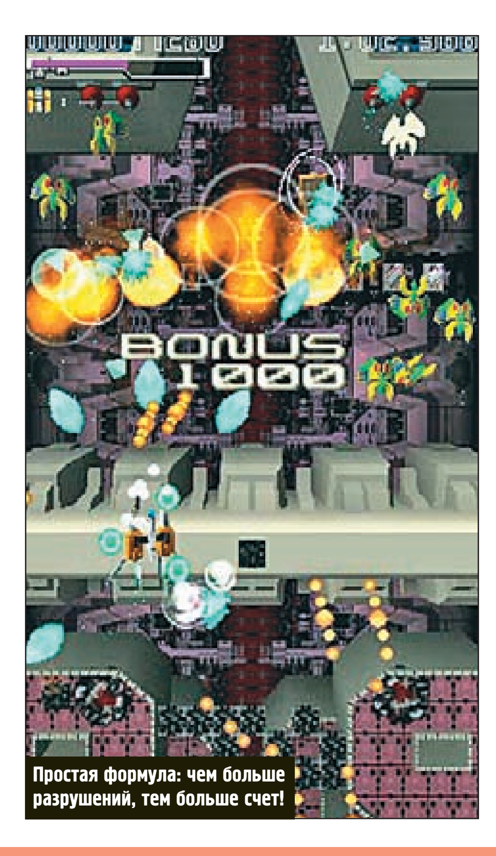

Редкая минута отдыха. Особенно хорошо отдыхает раненый

SPACE SOLDIER

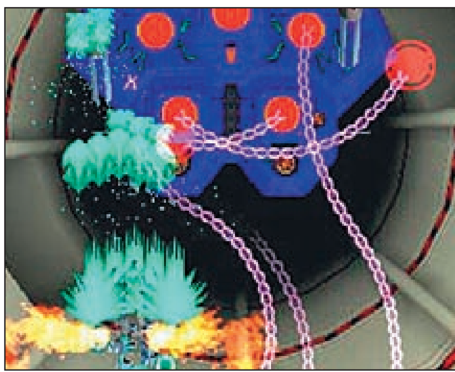


Первое, что вы сделаете после запуска игры - развернете приставку на 90 градусов, чтобы адекватно воспринимать происходящее на экране. Да, играть в Space Soldier нужно именно так.

После нескольких безуспешных попыток пройти второй этап я перестал обращать внимание на сложный игровой процесс. Да и кисти от неудобной раскладки управления порядком устали... Но, о чудо, после очередной неудачной попытки, случайно зашел в опции... И там нашлись замечательные установки ведения огня в автоматическом режиме, плюс регулировки уровня сложности. Из хардкорной игры, интересной, наверное, только фанатам Gradius Star Soldier сразу превратилась в довольно веселую забаву. Стоит упомянуть о том, что тут довольно красивая графика, неплохой звук и полное отсутствие сюжетной линии - знай себе лети да расстреливай противников. А в конце каждого этапа, по старой доброй традиции, ждет громадный босс. Если вам по душе подобные аркады, возьмите - не пожалеете. Если же хочется чего-то посложнее, приобретите Gradius Collection.



Простая формула: чем больше разрушений, тем больше счет!



ELF BOWLING 1&2

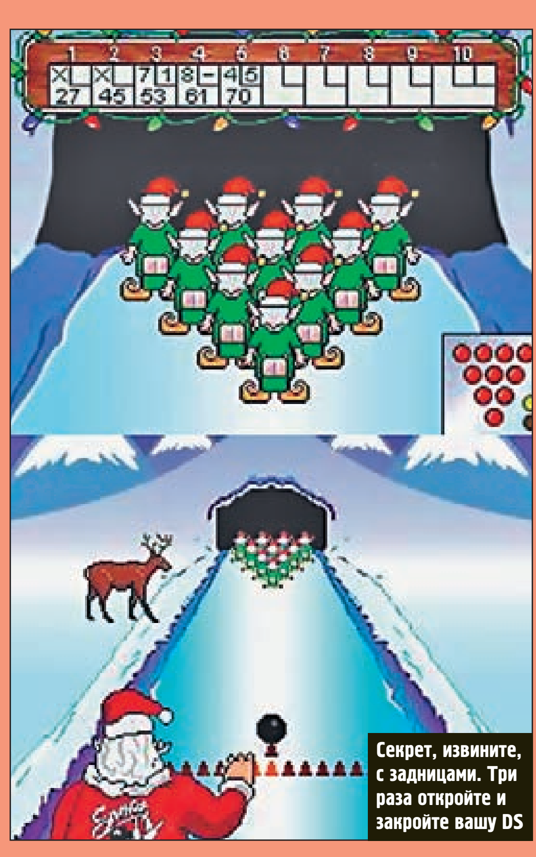


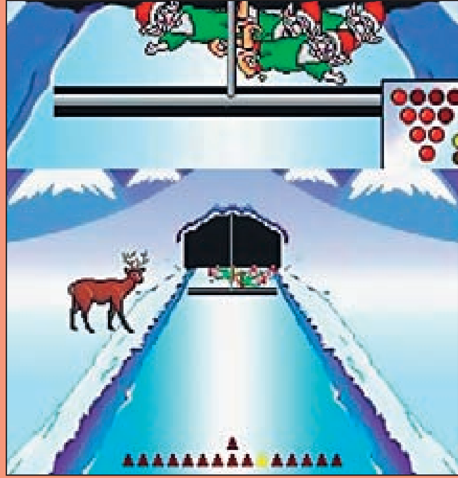
Наш журнал продолжает рассказывать о замечательных и гениальных разработках зарубежного игропрома, в том числе тех, что призваны срубать бабла с невнимательного покупателя.

Elf bowling - это такая бесплатная flash-утеха, распространенная на PC среди нетрудолюбивых офисных сотрудников. И выключить ее можно быстро, чтобы босс не застукал, да и процесс совсем не напрягает. Так вот, на картридже графика этого чуда почему-то выглядит ХУЖЕ оригинала. А учитывая выложенную за игру сумму, испытываешь еще меньше кайфа от игрового процесса, сводящегося к нехитрой комбинации "нажмите кнопку "А", подождите, нажмите кнопку "А", подождите..."

Вышла не игра, а полная ерунда ценой в 20 баксов. Господа разработчики, вам не стыдно?

Единственный плюс - это довольно задорная бранная озвучка, в исполнении эльфов. Эти ребята не прочь использовать словечки погорячее.

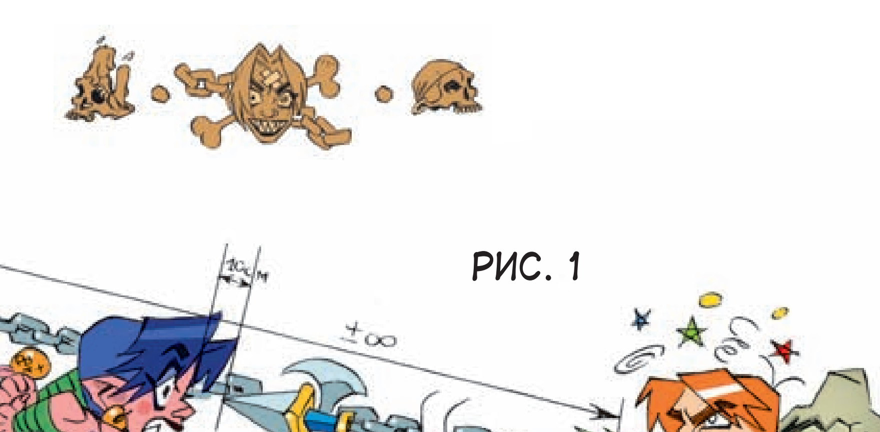

Секрет, извините, с задницами. Три раза откройте и закройте вашу DS



Д. А. Кузьмичёв



WwW.4verg.DAHR.ru




ДАВАЙТЕ-КА ВЕРНЕМСЯ НА ПЛОЩАДЬ К НАШИМ ГЕРОЯМ.
МЫ РАССТАЛИСЬ С НИМИ, КОГДА СИТУАЦИЯ НА ПОЛЕ БИТВЫ ПРИНЯЛА СЛЕДУЮЩИЙ ОПАСНЫЙ ОБОРОТ (СМ. РИС. 1).
РИС. 1
115кг
±∞
S=ИЗРЯДНО
V=6м/с
ЗДЕСЬ ТОЖЕ БЫЛА ЦЕПЬ, НО ОНА ВСЕ ЗАГОРАЖИВАЛА.
*ИЗОБРАЖЕНИЕ СТИЛИЗОВАНО


КАЗАЛОСЬ БЫ, ТРАГИЧЕСКАЯ РАЗВЯЗКА БЛИЗКА И НЕМИНУЕМА.


БАБАЦ!
НО ВОТ ТУТ-ТО И НАЧАЛАСЬ НЕРАЗБЕРИХА.




БАЦ


КЛАЦ
КЛАЦ
ПРОКЛЯТЬЕ! ЭТОГО ТОЛЬКО НЕ ХВАТАЛО!



НЕ ПОМЕШАЛ?
ТАДАААА!

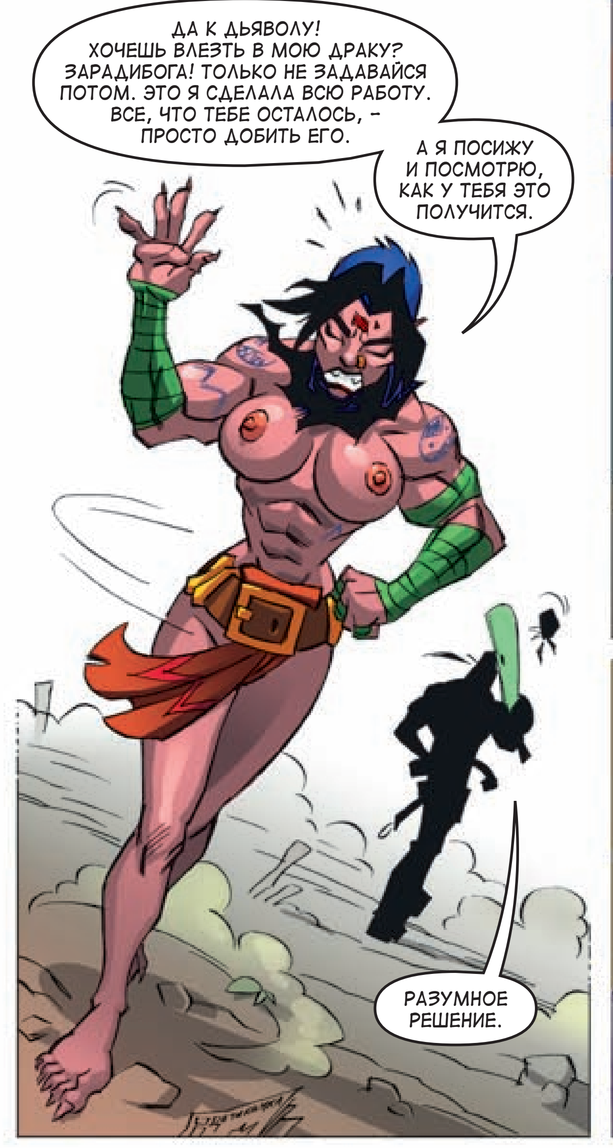
















ДА НЕУЖЕЛИ ВСЕ ТАК ПРОСТО?
СМОТРИТЕ В СЛЕДУЮЩЕМ ВЫПУСКЕ.

ПОЧТОВЫЙ ЯЩИК

СЮДА МОГУТ СЫГРАТЬ ВАШИ ПИСЬМА

Привет, редакция журнала "Консоль"!

Пишет вам Дмитрий, мне - 26 лет. Журнал, который вы делаете, мне очень нравится. Интересуюсь Xbox 360, поэтому существует ряд вопросов, на которые вы сможете, надеюсь ответить:

1. Смогу ли я использовать переходной кабель HDMI/DVI при соединении приставки и LCD-монитора?

2. Почему на "русинке" в журнале GPCA... <далее шла строчка с таким каллиграфическим подчерком, что лучшие умы редакции до сих пор гадают, какие именно гадости там написаны>.

3. DVI - цифровой видеоинтерфейс, а оборудован ли Xbox 360 аудиовыходами для подключения 5.1?

Заранее спасибо, жду ответа.

Привет, Дмитрий

Пишет тебе редакция журнала "Консоль", нам - 11 номеров. Письмо, которое ты прислал, нам очень нравится. Особенно приглянулся второй вопрос, там твой редкий, мы бы даже сказали - уникальный подчерк проявился наиболее ярко. Мы уж его рассматривали-рассматривали... По поводу твоих вопросов можем сказать следующее:

1. Не сможешь. Нету у Xbox 360 HDMI-разъема.
2. О, это очень интересный вопрос, нам далеко не сразу удалось найти на него ответ и теперь с гордостью можем сказать... *это не смогли прочитать твой вопрос*
3. Оборудован. Звук ваш домашний кинотеатр пойдет либо через оптический вход, либо через компонентный HD AV кабель. Если у вас Core-версия, то кабель придется купить отдельно. Готовь, Дмитрий, минимум $20.

Уважаемые редакторы журнала "Консоль", напишите (или узнайте) что-нибудь о продолжении Advent Rising, и пажалуйста сделайте в новом выпуске плакат этой игры (плиз). Я большой фан этой игры, но никто не стал делать плакат, пажалуйста сделайте, вся надежда на вас.

С наилучшими пожеланиями.
читатель вашего журнала, Эндер.

Дорогой, Эндер, мы сперва хотели сказать тебе, что полный провал Advent Rising чуть было не свел в могилу процветавшее когда-то издательство Majesco. И продолжение игры начнут разрабатывать, как только на рынке появится очень богатый издатель-самоубийца, которому срочно нужно будет обанкротиться. Но к нам пришли из коммерческого отдела и сказали, что нельзя отвечать в столь категоричной форме преданному читателю. Поэтому мы тебе ответ лучше нарисуем.



Список магазинов, где вы можете без помощи угроз и размахивания оружием приобрести журнал "Консоль"

МОСКВА

Магазины "ЛОГОС"

"Арбатский" ул.Волхонка, д.6, стр.1, т.203-0798
ЦОП "Варшавский" Варшавское ш., д.83 стр.1, т.110-5631 и 110-5750
ЦОП "Выхино" ул.Вешняковская, д. 39, т.374-8933
ЦОП "Дмитровский" ул.Вятская, д.49, стр.2, т.977-1722
ЦОП "Комсомольский" ул.Новорязанская д.26, т.207-51-32
"Красносельский" ул.Краснопрудная, д.7/9, т.264-8272
"Павелецкий" ул.Дубининская, д.7, т.235-0466
"Тушинский" Волоколамское ш., д.88 стр.1, т.491-3629
"Улица 1905 года" 2-я Звенигородская ул., д.13, т.256-0600
"Щелковский" Щелковское ш., д. 48, т.164-57-01
"Электрозаводский" ул.Б. Семеновская, д.10, т.727-4474

Магазины "СЕЙЛС"

"Профсоюзный" Нахимовский проспект, д.48, т.959-9747
"Белорусский" ул.Верхняя, д.23, т.8-916-188-4299
"Комсомольский" ул.Большая Спасская, д.27, т.280-1211
"Октябрьское поле" ул.Маршала Рыбалко, д.10, корп.1, т.194-0397
"Измайловский" ул.Измайловское шоссе, д.71, корп.Е, т.166-7908
"Тушинский" ул. проезд Стратонавтов, д.7, корп.3, т.491-5778
"Савеловский" Площадь Савеловского вокзала, т.916-5717
"Киевский" Киевский вокзал, торговый ряд "Славянка", т.240-7026
"Царицинский" Платформа "Царицино", т.652-4946
"Лосинка" ул.Межинского, д.3, т.471-2635
"Казанка" ул.Новорязанская, д.16/11, стр.1, т.207-9507
"Ярославский" подземный переход к памятнику Ленина у Ярославского вокзала, т.975-1563
"Первомайский" Измайловский бульвар, д.37, т.163-1070
"Курский" Земляной вал, д.29, павильон на Верхней Сыромятнической улице, т.266-5207
"Выхино" ул. Рязанский проспект, д.86/1, т.172-9128
"Пушкинский" ул. Настасинский переулок, владение 4, т.299-4487
"1905 года" ул. Звенигородское шоссе, д.1, стр.1, т.256-9436
"Юго-западный" ул. проспект Вернадского, д. 109, т.433-0593
"Филевский парк" ул. Минская, д. 14-а, т.109-9237

Магазины Gamepark

м. Багратионовская:
"Ля-Ля-Парк" B2-302 т. 737-45-82
"Ля-Ля-Парк" G2-068 т. 231-49-25
"Ля-Ля-Парк" C2-074 т. 737-52-64
"Горбушка" пав. 108 т. 145-66-38
"Горбушкин Двор" A1-022 т. 737-48-18
"Горбушка" пав. 259 т. 730-00-06 доб. 259
"Горбушка" пав. 173 т. 730-00-06 доб. 173
м. Новые Черемушки ТЦ "Черемушки" 1А-029 т. 739-82-15

Магазин Видеоигры

М. Кузнецкий мост, ул. Пушечная д. 9

м. Савеловская (здесь можно купить и старые номера "Консоли")

ТЦ "Буденовский" от входа налево ул Буденова 53
ТЦ "Савеловский" Сущевский вал д. 5 строение 1, налево от главного входа

МОСКОВСКАЯ ОБЛАСТЬ

Магазины "СЕЙЛС"

"Электросталь" г. Электросталь, ул. Спортивная, д.45а, т.(257) 5-3610
"Сергиев Посад" г. Сергиев Посад, ул. Вифанская, д.13, т.(254) 9-2183

САНКТ-ПЕТЕРБУРГ

Большой Гостиный Двор

м. Гостиный двор, Невский пр-т, дом 35. Телефон: 110-52-94, 110-53-64.

Владимирский Пассаж

м. Владимирская,Достоевская, Владимирский проспект, дом 19, 3-й этаж. Телефон: 331-32-42.

Восстания 13

м. Площадь Восстания, ул. Восстания, дом 13. Телефон: 277-31-78.

Гулливер

м. Старая Деревня, Торфяная дорога, дом 7, ТК "Гулливер". Телефон: 441-23-41.

Миллер Центр

м. Пионерская,Старая Деревня, Комендантский проспект, дом 11. Телефон: 103-50-74

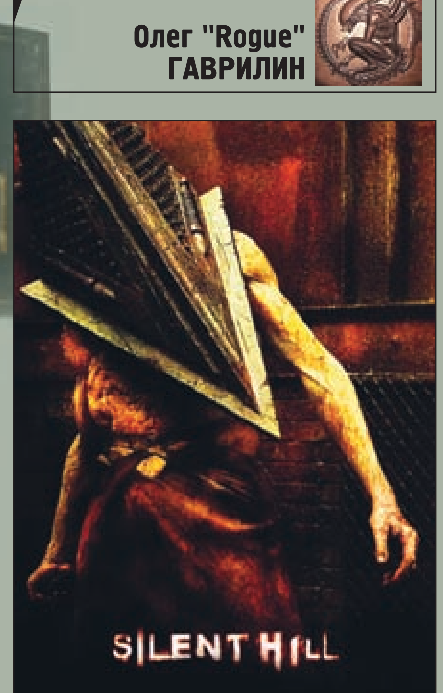
ПИК

м. Сенная площадь,Садовая, Сенная площадь, дом 2, ТРК "ПИК", 3-й этаж. Телефон: 449-24-47, 449-24-48.

ТЦ "Балтийский"

м. Василеостровская, Большой проспект В. О., дом 68. Телефон: 322-69-97.

АВТОР
Олег "Rogue" ГАВРИЛИН



"Тихий холм" слезам не верит

Жанр	Horror
Режиссер	Кристоф Ганс
Сайт	www.welcometosilenthill.com

РЕЙТИНГ

Интерес от просмотра	8	x 0,40
Зрелищность	10	x 0,20
Музыка	9	x 0,10
Сюжетная линия	8	x 0,20
Атмосфера	10	x 0,10

8.7

Вспомните слова популярной когда-то песни: "Ах, как хочется вернуться, ах, как хочется ворваться в городок". Даже если вы на дух не перевариваете отечественную попсу, у некоторых эти строчки могут отозваться чувством ностальгии. Ведь есть маленький городок, в котором нам уже столько раз довелось бывать и в который никогда не надоест возвращаться. Этот городок не обозначен ни на одной карте. Называется он Сайлент Хилл.

Ездок оробелый не скачет - летит;
Младенец тоскует, младенец кричит;
Ездок погоняет,
Ездок доскакал...
В руках его мертвый младенец лежал.
"Лесной царь". И.Гете (перевод В.А. Жуковского)

Новость о киноадаптации Silent Hill была воспринята в геймерских кругах с брезгливым недоверием. Надо сказать, вполне обосновано, потому что SH... А, вообще кому я рассказываю? Вы прекрасно знаете, что триллеро-ужастиковые шедевры от Konami являются олицетворениями специфического подхода к созданию survival horror'ов, столпами жанра, бла-бла-бла, и тэдэ, и тэпэ. В игровой прессе при выходе очередной части серии эти слова повторяют будто мантры. Общий их смысл сводится к одной простой истине: для любителей видеоигр SH - икона, которую нужно если не платонически любить, то как минимум уважать. А что бывает за осквернение икон? Лет пятьсот назад могли и на костер отправить.

На нашу улицу в три дома...

Учитывая тотальный дефицит на качественные экранизации игр, мало кто верил, что такой идейно и эмоционально сложный проект удастся перенести на широкий экран без потерь. Однако тут на сцену вышел Кристоф Ганс и сказал всем сомневающимся громогласное "Цыц!". Вспомнив достойную работу французского режиссера под названием "Братство волка", народ приободрился. Тем более Ганс давно хотел сделать экранизацию SH, поскольку является страстным поклонником сериала и в каждого его представителя играл. Причем играл, как видно, не просто тыкая в кнопки, но еще и анализируя увиденное. В итоге этот умник реально понял, как нужно снимать фильм. Похлопаем?

Где все просто и знакомо...

По сюжету, семейная пара Де Сильва удочеряет в приюте маленькую Шерон, которая внезапно начинает ходить во сне и повторять название города "Сайлент Хилл". Взвод психиатров и терапия лекарствами оказываются бессильны помочь, и отчаявшаяся Роуз решает отвезти чадо в этот треклятый город. Узнав об "эксперименте" муж Роуз, Кристофер, рвет на себе волосы и отправляется за не в меру шустрой супругой.

Дальнейшее развитие событий заставит блаженно закатить глаза любого поклонника SH. По дороге Роуз и Шерон встречают полицейскую Сибил Бенет, от которой приходится спешно удирать. На подъезде к городку Роуз замечает вставшую посреди дороги девочку и резко выкручивает руль, отправляя машину в кювет. Очнувшись после ДТП, мамаша обнаруживает, что попала по назначению: вокруг проступают из тумана безлюдные улицы Сайлент Хилла. А дочурка, между делом, пропала, и Роуз стремглав бросается ее искать.

Сразу заметно, что фильм словно бы соткан из фрагментов разных частей сериала. За основу, конечно, взята первая игра, ключевые эпизоды которой особенно ярко выступают на общем фоне сюжетного полотна.

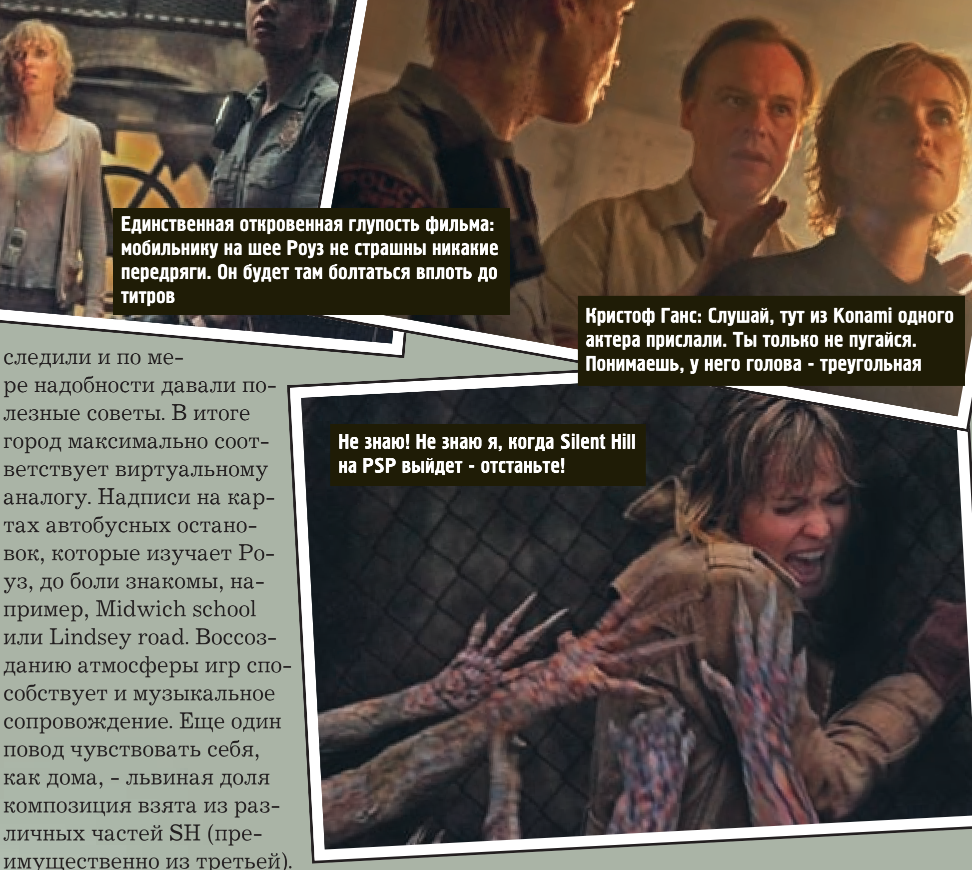


Встречаются как-то в аду две блондинки... Нет, это не смешно - это страшно

Где без спросу ходят в гости...

Главных героинь две штуки - Роуз и Сибил. Причем первая все больше звереет от разлуки с дочерью, вторая, наоборот, поддается окружающему их ужасу.

Некоторые рецензенты обвиняли фильм в рваности повествования, мол, сценарист Роджер Эйвери мечется от одной сцены к другой, не объясняя толком действия героев. Так и есть, персонажи частенько ведут себя неестественно. Но, позвольте, разве это недостаток? Разве алогичность и сумбурность не являются визитными карточками серии? Это же Сайлент Хилл: после знакомства с его обитателями слово "логика" мгновенно пакует вещички и навсегда покидает ваш лексикон. Напротив, хорошо, что Эйвери скомпоновал сюжетные эпизоды, не вычистив шероховатости и заусеницы. Благодаря этому фильм еще больше роднится с играми. И даже не пытайтесь понять, что заставило Роуз или рыться по ящикам в отеле - воспринимайте это, как интерпретацию игровых квестов типа "найди медальон, вставь его в картину, получи ключ, открой ящик, узри подсказку", коими изобилуют все части Silent Hill.



Единственная откровенная глупость фильма: мобильнику на шее Роуз не страшны никакие передряги. Он будет там болтаться вплоть до титров

Кристоф Ганс: Слушай, тут из Konami одного актера прислали. Ты только не пугайся. Понимаешь, у него голова - треугольная

Не знаю! Не знаю я, когда Silent Hill на PSP выйдет - отстаньте!

...И навеки провожают всем двором

Между прочим, сам населенный пункт предстает отнюдь не таким безлюдным, как в играх: блондинистые барышни встречаются с чудаковатыми аборигенами, которые выглядят, словно гости из 70-х годов прошлого века. Но то на светлой (если можно так выразиться) стороне. После звука пожарной тревоги (как в SH2) город меняется до неузнаваемости...

Ад и его обитатели воспроизведены скрупулезно: наши любимые ржавые решетки, изъеденный коррозией пол, жужжащие вентиляторы и гротескные существа, притаившиеся в темных углах. Ничего удивительного, ведь в качестве продюсера фильма выступил сам Акира Ямаока. К счастью, Konami относится к тем компания-разработчикам, которые не пускают экранизации своих творений на самотек. За ходом съемок пристально следили и по мере надобности давали полезные советы. В итоге город максимально соответствует виртуальному аналогу. Надписи на картах автобусных остановок, которые изучает Роуз, до боли знакомы, например, Midwich school или Lindsey road. Воссозданию атмосферы игр способствует и музыкальное сопровождение. Еще один повод чувствовать себя, как дома, - львиная доля композиция взята из различных частей SH (преимущественно из третьей). Переход в потусторонний мир сопровождается знакомым "уханьем", в машине у Роуз из радио доносится "Letter from the Lost Days" в исполнении Мелиссы Уильямсон, ну и, конечно, не обошлось без фирменного гитарно-балалаечного бренчания основной композиции "Hometown" в исполнении Джое Ромерсы.

Комната ангелов

"Выходит, там одни заимствования и все?" - спросите вы. Фактически да, но сохранение важных элементов на самом деле есть громадный плюс. К сожалению, при экранизации игр режиссеры зачастую не стесняются гнать отсебятину. Под пластами неуместного креатива они хоронят и атмосферу первоисточника, и его основные идеи. Неоспоримая заслуга Ганса в том, что у него хватило смелости показать Сайлент Хилл на широком экране таким, каким он предстает в играх. К черту сценарные недоработки и чересчур короткие диалоги: Ганс в первую очередь визуалист. Главной особенностью его творений всегда была беспрецедентная картинка. "Сайлент Хилл" - это визуальное пиршество, концентрированная доза экстаза для зрительных нервов. Видеоряд представляет собой изысканный деликатес, который хочется смаковать долго и размеренно. Синеватая дымка узких уло-



Эй, Сибил, а может, все-таки не надо было в эту твою хлопушку бронебойный заталкивать?

Значит, говоришь, всю третью часть на "харде" с одной катаной прошла? Ну ты монстр!

чек, пульсирующие кровоточащими сосудами стены ада, костюмы... О, костюмы заслуживают отдельной статьи и бурных оваций. При откровенно неблокбастерном бюджете фильма в 50 млн. долларов модельерам удалось сотворить маленькое чудо: исчадия ада мало того, что узнаваемы, так еще и выглядят до дрожи убедительно. Чего стоит толпа дергающихся медсестер или душка Пирамидоголовый.

Само собой, если в кадре нужно крупным планом показать распятый на заборе труп, то Ганс делает это без колебаний. Ему, как многим французским режиссерам с их крайне своеобразным чувством прекрасного, не чужд художественный натурализм. У американцев демонстрирование всевозможных жестокостей и кровавостей непременно скатывается в безнадежную похабщину - Голливуд-с, однако. Ганс же с изяществом художника макает нас в нечистоты Сайлент Хилла, а сверху еще сбрасывает бетонную плиту: дескать, ныряйте глубже, товарищи. И мы ныряем, затаив дыхание, отправляемся исследовать это мерзко-захватывающее царство извращенных сказок и больных фантазий, погружаемся до тех пор, пока не утыкаемся носом в дно развязки.

Обескураживающая концовка, словно бейсбольная бита с воткнутым в нее ржавым гвоздем, бьет по затылку, заставляя всерьез пораскинуть мозгами. Во всех смыслах слова.

Эскалация кровавой вакханалии достигает кульминационного пика и обрывается, как стрекот раздавленной сапогом цикады. Мы, привыкшие к стандартам голливудских финалов, грешным делом думали, что герои по заданной фабрикой грез мировому кинематографу инерции будут спасать мир, учить всех добру и справедливость. А зря. Нельзя спасти от смерти тех, кто уже мертв. Нельзя освободить тех, кто прописан в аду на постоянное место жительства. Таковы жестокие выводы, которые делает Роджер Эйвери, раскрывая перед зрителями все карты.

Удивительно, что, сохраняя верность первоисточнику, фильм не лишился собственных идей. Кино-то на самом деле получилось не про материнскую любовь и даже не про то, чем может обернуться человеческая глупость. Нет, "Сайлент Хилл" - это фильм о мести. И не той слезливо-печальной, с какой Ума Турман две серии кряду убивала Билла, а мести, жестокой, бессмысленной, но такой сладкой и до одури упоительной, что перед соблазном ее осуществления могут устоять разве что святые. Или трусы...

Святым Кристофа Ганса явно не сделают. Но и трусом его назвать язык уже ни у кого не повернется. Теперь его запомнят как режиссера, сделавшего одну из лучших экранизаций замечательной игровой серии. С чем мы и спешим его поздравить. Почаще бы так.

©





БЛАНК ЗАКАЗА

Редакцио[illegible]одписка на ежемесячный журнал
"Консоль"

Почтовый индекс________________ Адрес____

____

Ф.И.О.____

Телефон (________)________________ E-mail________________________________
код города

Извещение	**СБЕРБАНК РОССИИ** Основан в 1841 году Уважаемые работники Сбербанка! Пожалуйста, передавайте адрес плательщика и "Назначение платежа" полностью! **Не объединяйте платежи!** *Форма № ПД-4* ООО "Навигатор Паблишинг" **КПП** 770301001 (наименование получателя платежа) 7703205156 (ИНН получателя платежа) 40702810938170105616 (номер счета получателя платежа) в ОАО "СБ РФ"г. Москва Краснопресненское ОСБ 1569/01696 (наименование банка получателя платежа) **БИК** 044525225 Номер кор./сч. банка получателя платежа 30101810400000000225 Подписка на журнал "Консоль" (наименование платежа) ________ (номер лицевого счета (код) плательщика) Ф.И.О. плательщика ________ Адрес плательщика ________ Сумма платежа ______ руб. ______ коп. Сумма платы за услуги ______ руб. ______ коп. Итого ______ руб. ______ коп. « ______ » ______________ 200 ___ г. С условиями приема указанной в платежном документе суммы, в т.ч. с суммой взимаемой платы за услуги банка, ознакомлен и согласен. **Подпись плательщика** ________
Кассир	
	ООО "Навигатор Паблишинг" **КПП** 770301001 (наименование получателя платежа) 7703205156 (ИНН получателя платежа) 40702810938170105616 (номер счета получателя платежа) в ОАО "СБ РФ"г. Москва Краснопресненское ОСБ 1569/01696 (наименование банка получателя платежа) **БИК** 044525225 Номер кор./сч. банка получателя платежа 30101810400000000225 Подписка на журнал "Консоль" (наименование платежа) ________ (номер лицевого счета (код) плательщика) Ф.И.О. плательщика ________ Адрес плательщика ________ Сумма платежа ______ руб. ______ коп. Сумма платы за услуги ______ руб. ______ коп. Итого ______ руб. ______ коп. « ______ » ______________ 200 ___ г. С условиями приема указанной в платежном документе суммы, в т.ч. с суммой взимаемой платы за услуги банка, ознакомлен и согласен. **Подпись плательщика** ________
Квитанция **Кассир**	

Подписка на журнал “Консоль”

1 По объединенному каталогу “Пресса России” 2006 второе полугодие. В зеленом каталоге: 20965 - с DVD

2 По каталогу Агентства Роспечать “Газеты и Журналы” 2006 второе полугодие. В красном каталоге: 20866 - с DVD

3 По каталогу российской прессы “Почта России” 2006 второе полугодие: 11347 - с DVD

4 РЕДАКЦИОННАЯ ПОДПИСКА

1. Оплатить стоимость подписки в отделении Сбербанка РФ по реквизитам:
   Получатель
   ООО "Навигатор Паблишинг"
   Краснопресненское ОСБ №1569/01696
   ИНН/ КПП
   7703205156/770301001
   Расчетный счет
   № 40702810938170105616
   в ОАО "Сбербанк России" г. Москвы
   Корр. счет 30101810400000000225,
   БИК 044525225
   Назначение платежа:
   Подписка на журнал “Консоль”
2. Заполнить бланк заказа и выслать вместе с копией документа об оплате по адресу: **123182, г. Москва, а/я 2,** кому: **ООО ”Навигатор Паблишинг”**, либо их отсканированный вариант по электронной почте на адрес: *zhuravsk@aha.ru*
   При поступлении письма позже 1-го числа подписного месяца срок начала подписки будет смещен на следующий месяц.
   По всем вопросам, связанным с подпиской, обращаться по телефону **(095) 744-6787** и электронной почте *zhuravsk@aha.ru*
3. По редакционной подписке журнал распространяется только на территории России.
   Высылается заказной бандеролью.

ВНИМАНИЕ! На прошедшие месяцы и без копии подписка не оформляется!

Варианты подписки

Месяц		Стоимость с DVD	Месяц		Стоимость с DVD
Июль	**2006 г.**	100 рублей ❑	**Январь**	**2007 г.**	100 рублей ❑
Август	**2006 г.**	100 рублей ❑	**Февраль**	**2007 г.**	100 рублей ❑
Сентябрь	**2006 г.**	100 рублей ❑	**Март**	**2007 г.**	100 рублей ❑
Октябрь	**2006 г.**	100 рублей ❑	**Апрель**	**2007 г.**	100 рублей ❑
Ноябрь	**2006 г.**	100 рублей ❑	**Май**	**2007 г.**	100 рублей ❑
Декабрь	**2006 г.**	100 рублей ❑	**Июнь**	**2007 г.**	100 рублей ❑

(*отметьте нужные варианты* ☑)

ИТОГО ______________________________

(*укажите общую стоимость подписки*)

Информация о плательщике:

____
(Ф. И. О. и адрес)

____

____
(ИНН)

____

Период подписки: с________________ по____________________

Информация о плательщике:

____
(Ф. И. О. и адрес)

____

____
(ИНН)

____

Период подписки: с________________ по____________________



БЛАНК ЗАКАЗА

Редакционная подписка на ежемесячный журнал "Навигатор игрового мира"

Почтовый индекс________________ Адрес____

____

Ф.И.О.____

Телефон (________)________________ E-mail______________________________
код города

Извещение

СБЕРБАНК РОССИИ
Основан в 1841 году

Уважаемые работники Сбербанка! Пожалуйста, передавайте адрес плательщика и "Назначение платежа" полностью! **Не объединяйте платежи!**

Форма № ПД-4

ООО "Навигатор Паблишинг" **КПП** 770301001
(наименование получателя платежа)

7703205156 — (ИНН получателя платежа)
40702810938170105616 — (номер счета получателя платежа)

в ОАО "СБ РФ"г. Москва Краснопресненское ОСБ 1569/01696 **БИК** 044525225
(наименование банка получателя платежа)

Номер кор./сч. банка получателя платежа 30101810400000000225

Подписка на журнал "Навигатор игрового мира"
(наименование платежа) (номер лицевого счета (код) плательщика)

Ф.И.О. плательщика ______________________

Адрес плательщика ______________________

Сумма платежа ______ руб. ______ коп. Сумма платы за услуги ______ руб. ______ коп.

Итого ______ руб. ______ коп. « ______ » ______________ 200 ___ г.

С условиями приема указанной в платежном документе суммы, в т.ч. с суммой взимаемой платы за услуги банка, ознакомлен и согласен.

Подпись плательщика ______________

Кассир

ООО "Навигатор Паблишинг" **КПП** 770301001
(наименование получателя платежа)

7703205156 — (ИНН получателя платежа)
40702810938170105616 — (номер счета получателя платежа)

в ОАО "СБ РФ"г. Москва Краснопресненское ОСБ 1569/01696 **БИК** 044525225
(наименование банка получателя платежа)

Номер кор./сч. банка получателя платежа 30101810400000000225

Подписка на журнал "Навигатор игрового мира"
(наименование платежа) (номер лицевого счета (код) плательщика)

Ф.И.О. плательщика ______________________

Адрес плательщика ______________________

Сумма платежа ______ руб. ______ коп. Сумма платы за услуги ______ руб. ______ коп.

Итого ______ руб. ______ коп. « ______ » ______________ 200 ___ г.

С условиями приема указанной в платежном документе суммы, в т.ч. с суммой взимаемой платы за услуги банка, ознакомлен и согласен.

Подпись плательщика ______________

Квитанция

Кассир

Варианты подписки на журнал
“Навигатор игрового мира”

1 По объединенному каталогу “Пресса России” 2006 второе полугодие. В зеленом каталоге: 38888 - без CD, 29666 - с 2 CD, 10323 - с DVD

2 По каталогу Агентства Роспечать “Газеты и Журналы” 2006 второе полугодие. В красном каталоге: 82561 - без CD, 82562 - с 2 CD, 82563 - с DVD

3 По каталогу российской прессы “Почта России” 2006 второе полугодие: 11345 - без DVD, 11346 - с DVD

4 РЕДАКЦИОННАЯ ПОДПИСКА

1. Оплатить стоимость подписки в отделении Сбербанка РФ по реквизитам:
   Получатель - **ООО "Навигатор Паблишинг"**
   Краснопресненское ОСБ №1569/01696
   ИНН/ КПП - **7703205156/770301001**
   Расчетный счет **№ 40702810938170105616**
   в ОАО "Сбербанк России" г. Москвы
   Корр. счет 30101810400000000225,
   БИК 044525225
   Назначение платежа:
   Подписка на журнал “Навигатор игрового мира”
2. Заполнить бланк заказа и выслать вместе с копией документа об оплате по адресу: **123182, г. Москва, а/я 2,** кому: **ООО ”Навигатор Паблишинг”,** либо их сосканированный вариант по электронной почте на адрес: *zhuravsk@aha.ru*
   При поступлении письма позже 1-го числа подписного месяца срок начала подписки будет смещен на следующий месяц.
   По всем вопросам, связанным с подпиской, обращаться по телефону **(095) 744-6787** и электронной почте *zhuravsk@aha.ru*
3. По редакционной подписке журнал распространяется только на территории России.
   Высылается заказной бандеролью.

ВНИМАНИЕ! На прошедшие месяцы и без копии подписка не оформляется!

Варианты подписки

Месяц		Стоимость без диска	Стоимость с DVD
Июль	2006 г.	70 рублей ❑	120 рублей ❑
Август	2006 г.	70 рублей ❑	120 рублей ❑
Сентябрь	2006 г.	70 рублей ❑	120 рублей ❑
Октябрь	2006 г.	70 рублей ❑	120 рублей ❑
Ноябрь	2006 г.	70 рублей ❑	120 рублей ❑
Декабрь	2006 г.	70 рублей ❑	120 рублей ❑

Месяц		Стоимость без диска	Стоимость с DVD
Январь	2007 г.	70 рублей ❑	120 рублей ❑
Февраль	2007 г.	70 рублей ❑	120 рублей ❑
Март	2007 г.	70 рублей ❑	120 рублей ❑
Апрель	2007 г.	70 рублей ❑	120 рублей ❑
Май	2007 г.	70 рублей ❑	120 рублей ❑
Июнь	2007 г.	70 рублей ❑	120 рублей ❑

(*отметьте нужные варианты* ☑)

ИТОГО ____________________

(*укажите общую стоимость подписки*)

Информация о плательщике:

____
(Ф. И. О. и адрес)

____

____
(ИНН)

____
Вариант подписки (без диска, с 2CD, с DVD)

Период подписки: с______________ по__________________

Информация о плательщике:

____
(Ф. И. О. и адрес)

____

____
(ИНН)

____
Вариант подписки (без диска, с 2CD, с DVD)

Период подписки: с______________ по__________________


张力
控制方
VIDEOGAMES IN MOSCOW!!!
Metro: KUZNETSCY MOST
Tel.:(095)923-02-19
WWW.THEGAMES.RU
加莱
ВИДЕО ИГРЫ
ОТКРЫТО
10.00-20.30
БЕЗ ОБЕДА
КОМПЛЕКТУЮЩИЕ И ПЕРИФЕРИЯ PC
video CD
GAME BOY ADVANCE
DVD
SEGA
PSone
XBOX
Со Светлым Христовым Воскресением
ВИДЕОИГР
GAMEC
GAMEB